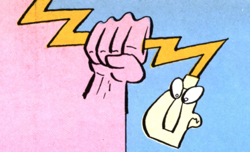
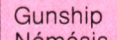
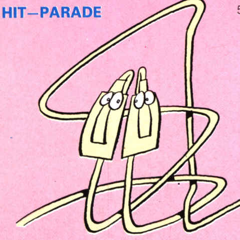

LA REVUE
DE TOUS
LES JEUX
MICRO
ET VIDEO
GAME
MAG
Cadeau :
un poster
Calendrier
Amiga
je ne
te hais
point !
Jeux micro-olympiques
la finale comme si
vous y étiez
Jouez
sur votre
Minitel
FREDY 87
N°2
MENSUEL
NOVEMBRE 1987
17 F
M 4667 - 2 - 17,00 F
3794667017002 00020
SUPER
CONCOURS
OUT RUN :
la
machine de
café à gagner

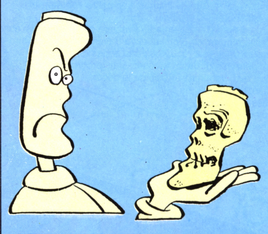


MENU









Game Mag est édité par Laser Presse SARL, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
Rédactrice en chef : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Denis Jarril, Jean-Claude Paulin, Thierry Platon, Stéphane Schreiber. **Responsable shopping :** Catherine Richer. **Illustrateurs ;** Killofer, Menu, Mokeit, Thiriet. **Couverture :** Fredy. **Directeur de la fabrication :** Jean-Jacques Galmiche. **Secrétaire générale de la rédaction :** Françoise Kergreis. **Maquettistes :** Jean Seisser, André Lévy. **Montage :** Michel Lhopitault. **Photocomposition :** LPI. **Impression :** Edicis, Tima Roto.
ADMINISTRATION
Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au 43.98.01.71. **Comptabilité :** Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 Saint-Mandé. Tél. 43.98.22.22.
Directeur de publicité : Jacques Legrand. **Chef de publicité :** Christine Gourmelon-Malherbe. **Assistante de publicité :** Françoise Fontaine.
Commission paritaire : en cours.
Dépôt légal : 4e trimestre 1987.


Loriciels
"tant qu'il y

aura des héros...”





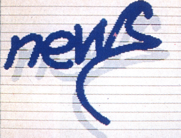
Le type en chair et en os, c'est Franck Margerin : celui en pixel et en couleurs, c'est Lucien version ST et ceux d'entre vous qui ne savent pas de quoi t'est-ce que je cause sont rien que des blaireaux !!! Margerin, l'illustre créateur de « Rickie Banlieue » et de toute sa bande de potes est venu se promener lors du Festival de la Micro à la recherche de ce qu'il pourrait bien faire avec un micro. (Il ne s'en était jamais servi auparavant). Au hasard de ses déambulations il tombe sur un Atari St, chargé avec le logiciel de dessin Degas Elite. Et voilà, cette première rencontre historique s'est soldée par ce premier dessin. Super première pour nous tous !

Un soft, en général, ça tourne sur une machine !

Et non, c'est pas moi qui délire, c'est vous. Lisez plutôt. L'autre jour je discute le coup avec Cameron MacSween, le PDG de Master Games Systeme, le monsieur qui importe la console Sega. Et qu'est-ce qu'il me raconte pas ?
Ses revendeurs lui disent, complètement hilares, qu'il y en a parmi vous qui arrivent en demandant le jeu OutRun sur console. Hop, vous concluez l'affaire et quittez le magasin votre petit paquet sous le bras. Et au moment de sortir vous vous ravisez et revenez vers le vendeur en disant : « ah, au fait, il faudrait peut-être que j'achète la console ? »
Ceci dit et mis à part OutRun, Master Games Systeme aura environ trente-cinq jeux différents pour tourner sur sa console de loisirs d'ici Noël.

Microprose : ici plus de simulation !

C'était promis le mois dernier : voici Bill Stealey, PDG de Microprose en grand uniforme de pilote de l'US Air Force. Prêt à tester les connaissances acquises grâce à F 15 Strike Eagle !



Ça y est, il va vous exploser dans les mains !



Le mois dernier, je vous racontais avoir vu le Terminator, ce joystick complètement destroy, au PCW Show londonien. Et bien ça y est, il est distribué par Loriciels – encore et toujours eux !!! – sur tout l'Hexagone. Ce joystick « définitif », prêt pour les solutions finales, vous coûtera 159,90 F.

Annonces informatiques : pour être sûrs que votre PA passe !

ANNONCES INFORMATIQUES

N°4 - BIMENSUEL UN JEUDI SUR DEUX 6 F

LE POINT DE RENCONTRE DES PROFESSIONNELS ET DES PASSIONNES DE L'INFORMATIQUE

AMSTRAD
ATARI
COMMODORE
THOMSON/MSX
Tous micros
APPLE
IBM
COMPATIBLES
EMPLOI
FORMATIONS
SERVICES
CLUBS

VENTES - ACHATS
ECHANGES
CONTACTS
NEWS

FESTIVAL DE LA MICRO
VISITE GUIDEE.

SEGA - VCS ATARI
COMPARATIF ???

PRINTWORKS
MAC PLUS !

PROCHAINE PARUTION
JEUDI 5 NOVEMBRE

M 4630 - 4 - 6,00 F

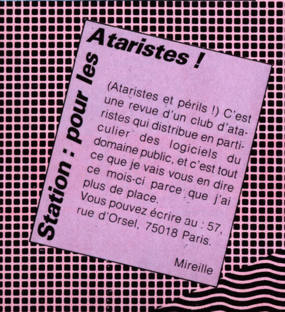
C'est le canard d'un copain donc on en parle !!! Oui, mais en plus, c'est une revue qui peut vous être utile. Annonces informatiques est la revue des petites annonces in... in... informatiques. Elle paraît tous les quinze jours, le jeudi, coûte six francs, est distribuée en kiosque à 35 000 exemplaires. Une grande chance pour vous de pouvoir faire passer la petite annonce que vous voulez au moment où vous le voulez.

Annonces informatiques, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris.

Elite ne distribue pas Loriciels en Grande-Bretagne

Titre provocateur pour vous expliquer que nous nous sommes légèrement trompés en vous parlant dans notre numéro 1 de « Loriciels distribué par Elite en Grande-Bretagne ». En fait, Loriciels a créé une filiale anglaise depuis le 20 septembre dernier avec la collaboration d'Elite pour le marcketing et la distribution des produits.

Si, si, si je vous assure, c'est très différent !



Station : pour les Ataristes !

(Ataristes et périls !) C'est une revue d'un club d'ataristes qui distribue en particulier des logiciels du domaine public, et c'est tout ce que je vais vous en dire ce mois-ci parce que j'ai plus de place.

Vous pouvez écrire au : 57, rue d'Orsel, 75018 Paris.

Mireille

La Fnac organise deux événements logiciels

Excusez-moi, mais ceci est malheureusement destiné aux seuls Parisiens.

Premier acte. Les 25 et 26 novembre, de 13 à 18 H l'auditorium de la Fnac du Forum des Halles sera transformé en aéroport international : les vedettes seront tous les simulateurs de vol. Notre confrère, et ami, Tilt organisera l'oscar du meilleur logiciel de simulation : un concours vous sera ouvert sur le jeu « Missions en rafale » de FIL et enfin vous découvrirez l'ancêtre des simulateurs : l'Antoinette qui a 77 ans.

Deuxième acte. Une journée Antilles le 28 novembre avec en vedette Mewilo, le dernier jeu de Cocktel Vision. Mewilo qui sera lancé à cette occasion se situe aux Antilles au début du siècle. Toujours dans le grand auditorium de la Fnac, vous pourrey y jouer en version PC, accompagné en musique par le groupe Al Lirvat. Entre 12 et 18 H vous pourrez même participer au concours qui enverra le premier une semaine... devinez où ?

LE SOFT A SES LEGENDES

BLUEBERRY

LE SPECTRE AUX BALLES D'OR



Demandez le catalogue des nouveautés Coktel Vision.
Joindre 2 timbres à 2,20 F.

COKTEL VISION

25 rue Michelet
92100 Boulogne Billancourt
Tél : 16 (1) 46 04 70 85

Bon de commande: Nom et adresse:..

....

Blueberry . disk: Thomson 220F☐.Atari ST 245F☐.Amstrad CPC 199F☐. Comp.PC 255F☐ +10F de port



On est plus cher de deux francs !

Ça, me rétorquerez-vous, on s'en est déjà rendu-compte ! Bon, mais moi je préfère vous l'expliquer, histoire que vous compreniez, que vous ne vous mettiez pas à croire qu'on est des bandits. En fait, tout est très simple : comme on veut que la revue vous plaise, on fait faire plein de dessins, et on demande toujours plus de pages quadri à notre directeur de publication et donc ça coûte cher. (En bref, c'est de la fauțe à Jean-Michel Thiriet, Mokeit, Killofer, Menu et Fredy !!!) Mais, parole de Mireille, le prix n'augmentera plus avant... hum, mettons... hum... Allez, soyons « grands » : six mois. Au moins. On sait que c'est très important !

Les surprises Rainbird



Quand je vous disais que les softs sur Amiga arrivaient !

Regardez un peu l'illustration qui suit, c'est celle d'un des prochains jeux Rainbird, qui va sortir pour Noël sur ST et Amiga. « Carrier Command » sera le plus graphique des wargames. (Nous avons trouvé cette illustration si belle que nous vous l'offrons en poster !). Mais Rainbird nous réserve également « UMS », un jeu de stratégie vous permettant de revivre des batailles aussi célèbres que Gettysburg ou Waterloo, et « Dick Special », un jeu d'arcade/aventure où il faut endosser l'imper rapé d'un détective à la recherche de son chien Spook.

UMS sortira sur ST, PC et Mac, peut-être Amiga. Dick Special sera réservé à l'Amiga.

Appréciations des jeux : mode d'emploi

Notre façon d'apprécier les jeux le mois dernier était trop compliquée. Bon, bon, on va tâcher de faire mieux. Il faudra aussi que vous y mettiez du vôtre, pour mieux comprendre, hein. Si vous croyez qu'on a que ça à faire, se soucier de votre degré de « compréhension » !!!

Pas de dollar : moins de 100 F. Un dollar : entre 100 et 200 F. Deux dollars : entre 200 et 300 F. Trois dollars : plus de 300 F.

Le manuel : FR, en français, GB, en anglais, RFA, en allemand, etc...

Le graphisme : un graffiti à côté du pinceau, le graphisme n'est pas beau : deux graffitis, il est joli ; trois graffitis : il est « souperbe » (comme dirait José Torrès).

L'animation sonore : une note : c'est moche ou carrément inexistant ; deux notes : c'est correct ; trois notes : ouaaaahh, quelle zizique !

Un petit bonhomme : tu joues tout seul. Deux petits bonhommes : vous jouez à deux ; et trois : vous jouez à trois et plus !

Ensuite, la cassette indique que le jeu est sur cassette, et idem pour la disquette et la cartouche.

Vous êtes d'accord, c'est bien plus simple, non ?

Coupons pour hits-parade

Vous avez compris le principe, les amis lecteurs nous envoient leurs trois jeux préférés et les amis revendeurs leurs dix meilleures ventes, moyennant quoi nous les citons dans la revue. Le mois dernier vous avez super bien répondu, merci. Continuez !

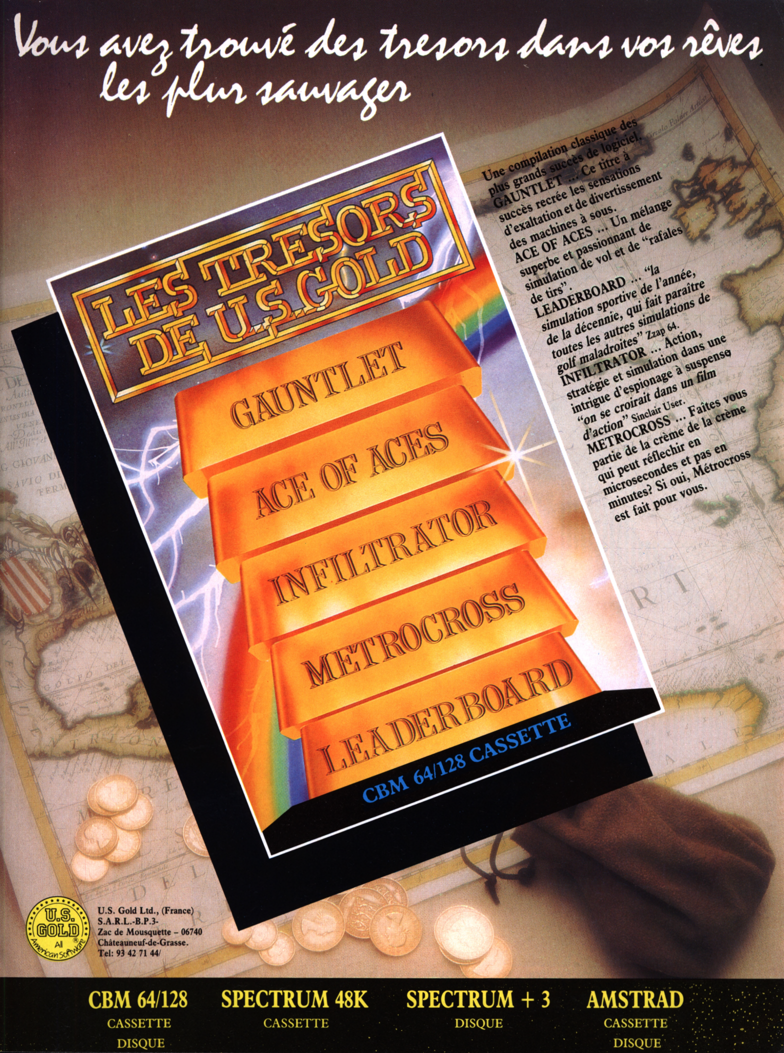
Hit-Parade lecteurs

1) ....
2) ....
3) ....

Hit-Parade revendeurs

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Coupons à renvoyer à : Game Mag, Hit-Parade, 5/7, rue de l'Amiral Courbet — 94160 Saint-Mandé.



Vous avez trouvé des tresors dans vos rêves les plus sauvages
LES TRESORS DE U.S. GOLD
GAUNTLET
ACE OF ACES
INFILTRATOR
METROCROSS
LEADERBOARD
CBM 64/128 CASSETTE
Une compilation classique des plus grands succès de logiciel. GAUNTLET ... Ce titre à succès recrée les sensations d'exaltation et de divertissement des machines à sous.
ACE OF ACES ... Un mélange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafales de tirs".
LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la décennie, qui fait paraître toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64.
INFILTRATOR ... Action, stratégie et simulation dans une intrigue d'espionage à suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User.
METROCROSS ... Faîtes vous partie de la crème de la crème qui peut réflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Métrocross est fait pour vous.
U.S. GOLD All American Software
U.S. Gold Ltd., (France)
S.A.R.L.-B.P.3-
Zac de Mousquette – 06740
Châteauneuf-de-Grasse.
Tel: 93 42 71 44/
CBM 64/128 CASSETTE DISQUE
SPECTRUM 48K CASSETTE
SPECTRUM + 3 DISQUE
AMSTRAD CASSETTE DISQUE

LE FESTIVAL DE LA MICRO : OUF, ON A RETROUVÉ UN



Pas de panique, je ne vais pas vous ennuyer pendant trois colonnes avec un « tour du salon » traditionnellement insupportable. Mais je veux juste vous livrer comme ça, trois, quatre impressions.

— Le Festival a consacré, s'il en était vraiment besoin (oui dit un pote donc je continue) le fantastique succès des jeux d'arcades. Ceux qui voulaient faire des jeux pseudo-intelligents — et en fait complètement ennuyeux — n'ont qu'à tout de suite s'arrêter net. Nous ce qu'on veut c'est s'amuser, se distraire, s'évader avec des jeux aussi sympas qu'au cinéma « Les Aventuriers de l'Arche perdue ». Vous me suivez ? Ça explique le succès de OutRun ou dans le même genre de Crazy Car sur Amiga.

Cela explique aussi le succès des consoles, la Sega, peut-être plus orientée vers les loisirs des plus grands et la Nintendo, plus à destination des enfants. Cela induit aussi forcément l'intérêt grandissant porté à l'Amiga ou aux ST : les jeux sont tellement beaux et rapides que l'on se croirait dans une salle d'arcade !

Il y a un amour de plus en plus « hénaurme » entre la BD et les jeux micro. Et c'est vraiment bien. Infogrames avait commencé avec « Les Passagers du Vent » et continue avec « Iznogoud », Ere Informatique se branche avec ex-Métal Hurlant, Coktel Vision avec Jean Gir — Blueberry — et Uderzo — Asterix chez Rahazade — (Que ceci me permette une parenthèse, histoire de régler un compte qui me trottine dans la tête depuis un moment : vous avez vu comme ils sont mauvais les scénarii d'Astérix depuis que Goscinny est mort ? Fin de la parenthèse : le jeu lui par contre a l'air très bien).

— Si Commodore baisse un peu ses prix, l'Amiga pourrait se vendre super bien très rapidement : en tous les cas les éditeurs préparent des jeux dessus très prometteurs.

— Les seuls qui réussissent toujours aussi bien à faire des jeux intelligents sans ennuyer les joueurs sont : Microprose. (Bonjour Thomas, tu vas bien ?)

Mireille



L'une des stars de ce Festival : Yves Mourousi. Avec Jean Kaminsky (à gauche, c'est mon patron) et Cameron Mac Sween (au milieu, c'est lui qui importe les consoles Sega).

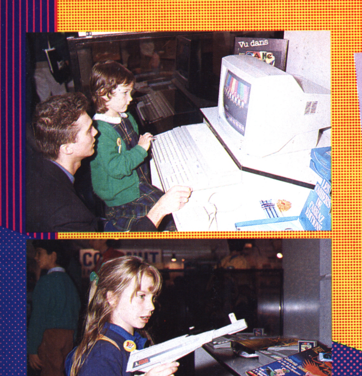


Avec Léa et Alain de Ubi Soft.

SALON MICRO COMPLÈTEMENT JOUEUR !



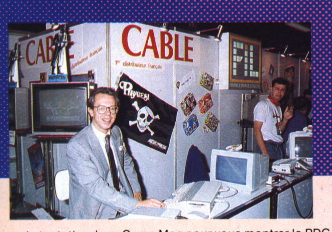
Plus de 20 000 visiteurs ! Vous étiez un max à vous bousculer autour des supers machines d'arcades OutRun, Hang On, Le Mans. Un nombre incroyable à vouloir jouer sur la console Sega ou sur la Nintendo. Une foule à écouter les prouesses sonores de l'Amiga ou à regarder les jolis dessins sur l'Atari ST. Une marée qui déferlait vers le stand Fun FM, ses jeux et le podium « Jeux Micro-Olympiques ». Le Festival de la micro a été un succès : on a tous enfin retrouvé un salon micro pour rigoler.



Ouais, super : les p'tites filles s'intéressent enfin à la micro.



Celui qui offrait 10 000 disquettes gratuites : Marcel Halberstamm.



Seconde tentative dans Game Mag pour vous montrer le PDG de Fil et de Câble : François Robineau.



Les vraies stars du Festival : les machines d'arcades.



Éclatez-vous

THOMSON MO-TO.
245F*
FIL

FORMULE 1
GAME OVER
SORCERY
ARKANOID
FIL
FRANCE IMAGE LOGICIEL

PC et compatibles.
295F*
FIL

ECHECS 3D
NUMERO 10
INFILTRATOR

Suspense, action, peur, frisson, simulation, victoire, bagarre, trafic, match, vitesse, mystère, espace, pirate, espion, stratégie : à vos manettes !

Mallette jeu Thomson :
Arkanoïd, Formule 1, Game over, Sorcery.
Thomson MO-TO
De 245F* à 295F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Atari ST :
Major motion, Space shuttle II, Super tennis.
Atari ST 295F*. Disquette.

au fil des jeux !



Mallette jeu PC :
Échecs 3D, Infiltrator, Numéro 10.
PC et compatibles 295 F*. Disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 2 :
Canadair, Dwarf, Starglider, Star raider II.
Amstrad CPC.
De 149 F* à 195 F*. Cassette ou disquette.

Mallette jeu Amstrad N° 1 :
Express raider, Super soccer, Tai-Pan,
Xevious. Amstrad CPC.
De 195 F* à 245 F*. Cassette ou disquette.

*Prix public maximum conseillé.



Les prix FIL sont imbattables.

Tu as un cadeau à faire. Tu veux qu'on te fasse des cadeaux. Tu regardes cette page pour rigoler... Quelles que soient tes motivations, nous proposons à ton œil exigeant des gadgets, des z'habits, de la lecture. Tout n'est pas forcément nouveau, mais tout nous a fait flasher !



L'oreille parabolique : avec un copain dans le couloir pour te lire à haute voix les réponses de ton interro de géo, le tour est joué ! Mais alors, bonjour la discrétion...
Boutique de la Cité des Sciences et de l'Industrie. 220 F.

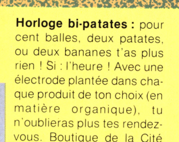
Gavroche : nous on aime bien ce style (tous les fans de Stéphane Schreiber devraient s'habiller comme ça !) alors voilà : teddy et chemise super-large, plus casquette bien chouettos, le tout Benetton. Casquette : 80 F. Teddy : 675 F. Ceinture : 45 F. Chemise rayée : 135 F.

LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS*

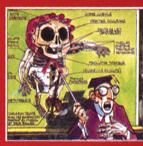
** Alias, la petite boutique de la rédaction !*



SHOPPING



Horloge bi-patates : pour cent balles, deux patates, ou deux bananes t'as plus rien ! Si : l'heure ! Avec une électrode plantée dans chaque produit de ton choix (en matière organique), tu n'oublieras plus tes rendez-vous. Boutique de la Cité des Sciences et de l'industrie. 110 F.



Le nouveau **Goossens** est arrivé. Il a du corps, il a de la bretelle, il est gouleyant et il vient de recevoir le Prix du Petit Génie de la Convention. Vous pouvez ne pas le lire, mais Dieu reconnaitra les chiens.
L'Encyclopédie des Bébés – Goossens – Editions Audie Fluide Glacial – 46 F.

Le robot : simplifie ta vie avec ce super-robot ! Fais-lui annoncer à ton père que tu as eu un 0 en maths, tout en lui apportant un verre de son whisky préféré ! Boutique de la Cité des Sciences et de l'Industrie. 915 F.



Patinette : finies les trotinettes avec lesquelles tu allais moins vite qu'à pieds. Voici les super-speedos, à mi-chemin entre la trotinette classique et le vélo de cross. C'est le plus rigolo des moyens de locomotion du moment !!! Adulte, la rose : 800 F. Enfant 700 F. Scooter.

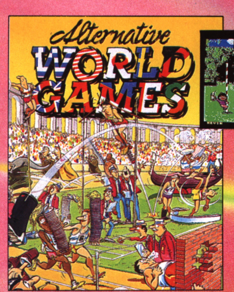
(Merci à la boutique PAT'Sport de Saint-Mandé qui nous a permis la photo).

Picpain : Cocorico ! Le premier hamburger céfran (français bandes de nœuds !). Du vrai pain qui croustille avec tout ce qu'il faut pour mettre dedans : steack haché, poisson, jambon, fromage, omelette... Deux boutiques pour le moment : 2, bd Haussmann à Paris et rue de Béthune à Lille. D'autres en préparation.

Catherine Richer

PS : les gens de province peuvent acheter les idées de la boutique de la Cité des Sciences et Industrie par correspondance. Téléphonez au : 16.1.40.05.73.70 de notre part pour plus de précisions.

RELEVEZ LE DEFI AV





CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST

ALTERNATIVE WORLD GAMES

Pourquoi être serieux quand on peut avoir une vision différente, plus amusante, des choses! Représentez le pays de votre choix dans des épreuves telles que la Course de Sacs, le Lancer de Rodins, la Course sur les Murs, la Montée de Poteaux et le Lancer de Bottes. Cette invention ingénieuse mais désopilante vous fera tordre de rire. Sans compter les Rivières, les Sacs, les Tas de Sable...Mais...à y penser, ça pourrait devenir sérieux, après tout!



BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Basil et son fidèle limier, Toby, sortent de leur sous-sol du 221b, Baker Street, et se mettent à la recherche de l'ignoble Ratigan et de son repaire où le Docteur Dawson est enfermé contre son gré. Quels indices découvriront-ils parmi les fameux points de repère de Londres? Quels déguisements adopteront-ils dans le milieu des rongeurs? Elémentaire, mon cher enthousiaste! Les réponses sont dans le jeu. Le problème est de savoir si vous êtes assez habile pour les découvrir.



CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM

C'EST UNE EXPERIENCE FRA

Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423








CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
MSX



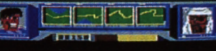

MASK II

Une aventure pleine d'action de l'heroïque équipe Mask dans d'autres missions périlleuses chez les forces diaboliques de Venom. L'Homme et la Machine défendant avec bravoure le monde et ses trésors. Un défi passionnant à tous les joueurs quelles que soient leurs préferences.



TOUR DE FORCE

Depuis le cri du starter: "Messieurs, pédalez" et jusqu'à l'épuisement des derniers instants, vous bataillerez contre cinq des plus durs et méchants cyclistes qui soient. Et ce n'est pas tout! La piste est quelque chose de special: Nids de poule, Trous d'homme, Trous de gâteau, Trous d'as, Rochers, Mouffettes, Serpents, Gouffres, Nappes d'huile, Nappes de glace, Ponts, Plèges à ours, et beaucoup d'autres. Enfourchez donc votre Velo Mark IV, lancez-vous à la poursuite du fameux Maillot Jaune et ressentez l'agonie et l'extase du cyclisme international tel qu'il est pratiqué dans la réalite.

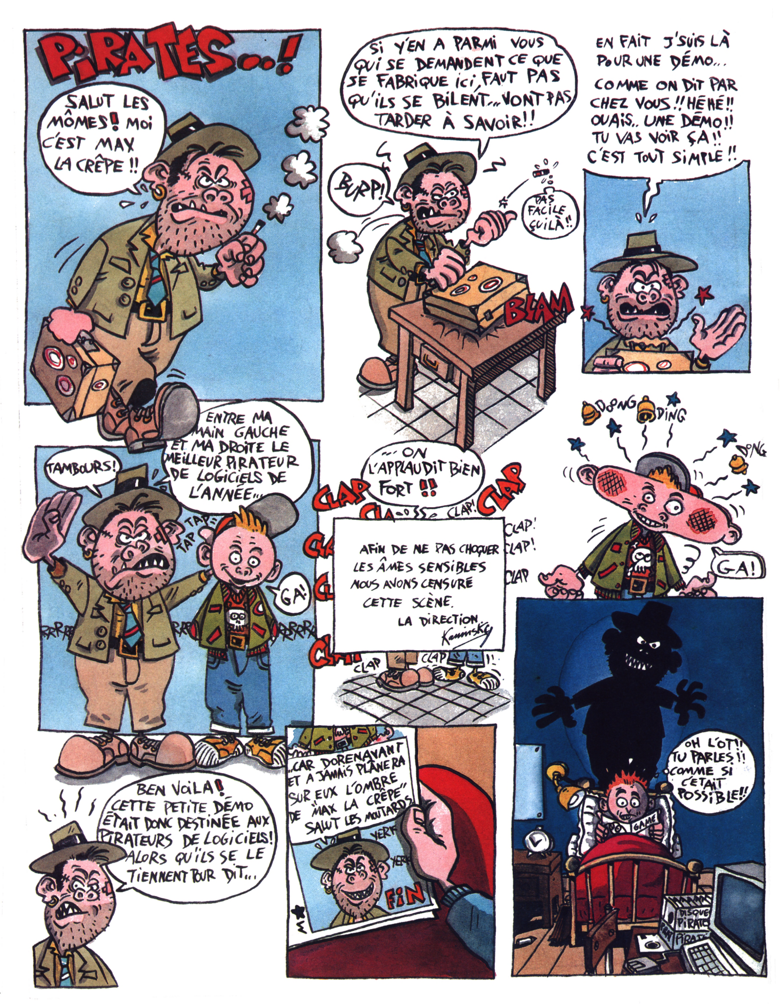



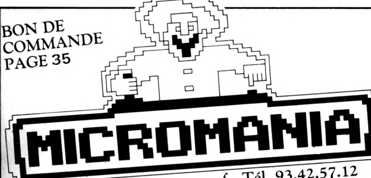
CBM 64/128
AMSTRAD
SPECTRUM
ATARI ST








PIRATES...!
SALUT LES MÔMES! MOI C'EST MAX LA CRÊPE !!
SI Y'EN A PARMI VOUS QUI SE DEMANDENT CE QUE SE FABRIQUE ICI, FAUT PAS QU'ILS SE BILENT... VONT PAS TARDER À SAVOIR!!
BURP!
PAS FACILE ÇUILÀ!!
BLAM
EN FAIT J'SUIS LÀ POUR UNE DÉMO...
COMME ON DIT PAR CHEZ VOUS!! HÉHÉ!! OUAIS.. UNE DÉMO!! TU VAS VOIR ÇA!! C'EST TOUT SIMPLE!!
TAMBOURS!
ENTRE MA MAIN GAUCHE ET MA DROITE LE MEILLEUR PIRATEUR DE LOGICIELS DE L'ANNÉE...
TAP TAP
GA!
... ON L'APPLAUDIT BIEN FORT !!
CLAP CLAP! CLAP
AFIN DE NE PAS CHOQUER LES ÂMES SENSIBLES NOUS AVONS CENSURÉ CETTE SCÈNE.
LA DIRECTION.
DONG DING DONG
GA!
BEN VOILA! CETTE PETITE DÉMO ÉTAIT DONC DESTINÉE AUX PIRATEURS DE LOGICIELS! ALORS QU'ILS SE LE TIENNENT POUR DIT...
...CAR DORENAVANT ET A JAMAIS PLANERA SUR EUX L'OMBRE DE "MAX LA CRÊPE" SALUT LES MOUTARDS
YERK
FIN
OH L'OT!! TU PARLES!! COMME SI C'ETAIT POSSIBLE!!
DISQUE PIRATE



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

SPECTRUM INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	115F
+ACE OF ACES+METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	95F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	
+ACE+LIGHTFORCE+INTL KARATE	
+SHOCKWAY+BATTY	95F
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL	
+PING PONG+FOOT	129F
+KONAMI GOLF+YE AR KUNG FU2	
HIT PACK 2 + 1942	
+ SCOOBY DOO + ANTIRIAD	
+ COMMANDO 86	98F
+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON	
+ AIRWOLF 2	99F
+ SPACE IN C + 3DC	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	95F
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3 NF	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	95F
+ RAMBO + FIGHTER PILOT	
THEY SOLD A MILLION 2 NF	
+ BRUCE LEE	
+ MATCH POINT (Tennis)	
+ KNIGHT LORE	95F
+ MATCH DAY (Foot)	

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	89F
ALTERNAT WORLD GAMES	89F
BASIL THE DETECTIVE	89F
BLOOD VALLEY	89F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
BUGGU BOY	95F
BUBBLER NF	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
COMBAT SCHOOL	89F
FREDDY HARDEST	89F
GAME OVER NF	95F
GAUNTLET2	95F
GRYZOR	89F
HEAD OVER HEALS NF	89F
JACK THE NIPPER 2	89F
LAST MISSION	89F
LAZER TAG	95F
MASK 2	89F
RYGAR	95F
ROAD RUNNER NF	95F
SALOMON'S KEY	89F
SIDE ARMS	95F
STREETSPORT BASKET	95F
THUNDERCATS	89F
TOUR DE FORCE	89F
TRANTOR	95F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WIZBALL NF	95F
WORLD C LEADERBOARD	95F

HIT PARADE

ARKANOID NF	89F
ARMY MOVES NF	89F
BOMB JACK 2 NF	85F
DONKEY KONG NF	89F
ENDURO RACER NF	95F
EXPRESS RAIDER NF	95F
DEATH WISH 3	89F
GAUNTLET NF	95F
GHOST N'GOBBELIN NF	79F
MARIO BROTHERS NF	89F
MASK 1	89
METRO CROSS NF	89F
MUTANTS NF	89F
PAPER BOY NF	79F
RENEGADE NF	95F
TAI PAN NF	89F
TANK NF	95F
TERRA CRESTA NF	79F
WINTER GAMES NF	89F
WONDERBOY NF	95F
WORLD GAMES NF	85F

ATARI 600/800/XL/130

SMASH HIT VOL 7 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ ALLEY HAT	95/145F
+ CHESS 3D	
+ BLUE MAX	
SMASH HIT VOL 6 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ FORT APOCALYPSE	95F
+ TIME FLIP	
+ DRELBS	
SMASH HIT VOLUME 5 NF	
+ ELECTRAGLIDE	
+ MEDIATOR	95/145F
+ CHOP SUEY	
+ QUASIMODO	
SHOOT THEM UP NF	
+ SUPER ZAXXON	
+ DROP ZONE	109F
+ BLUE MAX 2001	
+ FORT APOCALYPSE	
ATARI ACES NF	
+ ZORRO	
+ UP N DOWN	
+ SPY HUNTER	109F
+ TAPPER	

NOUVEAUTES

ARKANOID NF	99/145F
BEACH HEAD 2 NF	ND/145F
BLACK MAGIC NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
FIGHT NIGHT NF	95/145F
GREEN BERET NF	95/
HEAD OVER HEALS NF	95/145F
LEADERBOARD NF	95/145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95/145F
SARACEN NF	95/145F
SOLO FLIGHT 2 NF	95/145F
SPINDIZZY NF	95/145F
SUPER HUEY 2 NF	95/145F
TOMAHAWK NF	90/130F
TRAIL BLAZER	95/145F

HIT PARADE

ELECTRAGLIDE NF	95/135F
HARDBALL NF	95/145F
KENNEDY approach NF	145/145F
MERCENARY 2nd City NF	85/125F
RAID OVER MOSCOW NF	95/145F
SILENT SERVICE NF	95/145F
SPY VS SPY2 NF	95/145F
BEACH HEAD NF	ND/145F
GHOSTBUSTER NF	149F
MERCENARY NF	95/135F

THOMSON

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	245F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
SUPER THOMSON	
+MINE AUX DIAMANTS	
+SAPHIR	165F
+KARATE+SCARFINGER	
+FOOTBALL+SORTILEGE	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	145F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	245F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
LORICIELS HIT I	
+ PULSAR 2	
+ YETI	155F
+ ELIMINATOR	
THOMSON HITS	
+ KRACK OUT	175F
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	155F
+ SPINDIZZY	

NOUVEAUTES

COBRA	129F
DEMONIA	115F
F 15 STRIKE EAGLE	145F
GAME OVER NF	145F
IS NO GOOD	195F
JUNGLE HERO	145F
LE DIEUX de la GLISSE MO6	165F
LES RIPOUX	145F
MISSION	129F
MISSION EN RAFALE	145F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
TOP GUN	145F
TOUT SHUSS NF	145F

HIT PARADE

ARKANOID	145F
AVENGER	145F
BEACH HEAD	145F
BIVOUAC	145F
BOXING	95F
DIEUX DU STADE	159F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HACKER	95F
HMS COBRA	285F
Les PASSAGERS du Vent 1	285F
Les PASSAGERS du vent 2	285F
LES CLASSICS N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MARCHE A L'OMBRE	145F
MONOPOLY NF	175F
SAPIENS	165F
SILENT SERVICE MO6TO8	145F

FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE MINITEL

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

HOLLYWOOD STAR
9, Bd Joseph Garnier
06000 NICE

HIT PARADE

SCRABBLE	175F
SORCERY	129F
STONE ZONE	115F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TNT	129F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
YE AR KUNG FU 2 NF	145F

AFFAIRE SYDNEY	165F
AFFAIRE VERA CRUZ	149F
BACTRON	75F
FLIPPARD NF	95F
GARDEN PARTY NF	95F
KARATE	175F
LA MINE AUX DIAMANTS	95F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	165F
MGT	75F
OK COW BOY NF	95F
SAPHIR	95F
SPINDIZZY	95F
SUPER TENNIS	145F

THOMSON DISK

MALETTE JEUX FIL	
+GAME OVER	
+ARKANOID	245F
+SORCERY	
+FOMULE 1	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ ARKANOIDS	
+ NUMERO 10	195F
+ MISSION EN RAFALE	
ALBUM THOMSON	
+ GREEN BERET	
+ MONOPOLY	295F
+ SUPER TENNIS	
+ RUNWAY	
THOMSON HITS	
+ KRAKOUT	225F
+ THE WAY OF THE TIGER	
+ BEACH HEAD	
LORICIELS HIT 1	
+ PULSAR 2	
+ YETI	185F
+ ELIMINATOR	
LORICIEL HIT 2	
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING	
+ HACKER	185F
+ SPINDIZZY	

ARKANOIDS	195F
DEMONIA	175F
DIEUX DE LA MER	195F
F 15 STRIKE EAGLE	195F
GREEN BERET	195F
IS NO GOOD	245F
LA MINE AUX DIAMANTS	245F
Les Cavernes de THENEBE	145F
LES CLASSICS N°1 NF	195F
LES RIPOUX	195F
MONOPOLY	225F
PROHIBITION	190F
QUAD	215F
SAPHIR	245F
SPINDIZZY	195F
STONE ZONE	145F
LE TEMPLE DE QUAUHTLI	195F

LES MICROMANES CÂBLÉS savent TOUT ! grâce au premier service Minitel MICROMANIA
BRANCHEZ-VOUS MICRO 24h/24h
TAPEZ FUNI PUIS MIC PAR LE 3615



Q: BONJOUR A TOUS!

Vous ne pouvez pas vous imaginer le plaisir que vous êtes tous en train de nous faire quotidiennement ! Je n'arriverai jamais à vous faire suffisamment ressentir l'incroyable joie teintée d'émotion qui nous parcourut lorsque Carole, notre copine standardiste, nous dit : « Y'a plein de courrier pour Game ! » pour la première fois. Et actuellement chaque préposé aux PTT qui passe nous déverse un flot de courrier : sondages, hit-parades, PA, lettres d'admirateurs... Merci, vous êtes supers, géniaux, extraordinaires... vachement sympas.

Permettez-moi, avant de laisser le clavier à l'ami Stéphane, de vous livrer pêle-mêle quelques-unes des réflexions que vos envois m'ont inspirées.
Jusqu'à présent — nous sommes aujourd'hui le 28 octobre — nous avons reçu 215 sondages. Et sur 215 sondages il y a deux dames !!! Oui, juste deux ! Même qu'elles possèdent un MSX pour l'une et un Thomson pour l'autre. Je voudrais juste leur dire : merci mesdames de nous avoir répondu, je commençais à me sentir carrément seule! Hé, psittt : où sont les autres ???
En parlant de ce sondage, on ne pourra vous faire le bilan total que le mois prochain, en fonction des impératifs de fabrication n'est-ce pas, mais à chaud je vous dirai déjà :
— beaucoup d'entre vous ont un MSX I ou II, Game Mag continuera donc à parler de toutes les nouveautés sur ces machines très régulièrement. (Grâce aussi à la collaboration efficace de la boutique Maubert Electronic, de son propriétaire M. Pham importateur exclusif pour l'Europe de Hal et aussi pour la France de Konami. Ce qui n'est pas rien ! Grâce encore à la fille de ce dernier qui nous prête tout et nous prévient de toutes les nouveautés incroyables). Bon évidemment là, je viens de faire de la pub à peine déguisée, mais enfin, hein, les gens qui nous aident, je ne vois pas pourquoi je n'en parlerais pas.
— Y en a des parmi vous qu'ont des Amiga (ouais, super), y'en a d'autres qu'ont des Thomson, des Spectrum : OK, OK, on parlera de tout le monde, c'est notre raison d'être, mais comprenez que justement nous continuerons à parler de tout le monde et que donc il faut laisser de la place aux petits copains !
Mireille Massonnet, Paris.

Et où elle est la question, dans tout ça ?

Et toc, dans la tronche à Sepht qui croyait que je n'allais pas poser de questions. Alors, entre vous et moi, et vu que visiblement tout le monde est loin d'être d'accord, qu'est-ce que vous préférez ? Qu'on vous tutoie, vouvoie, les deux à la fois ?
Mireille Massonnet, Saint-Mandé (l'autre il sait même plus où sont les bureaux, m'étonne pas qu'il arrive toujours vers 3 H de l'aprèm...).

Bravo pour votre revue. Je ne pensais pas qu'il serait possible de faire aussi bien. Les critiques de jeux sont absolument parfaites, et je crois pouvoir dire que c'est grâce à Stéphane Schreiber, ce pur génie du journalisme contemporain.
Stéphane Schreiber, Guebwiller.

Je suis entièrement d'accord avec vous.

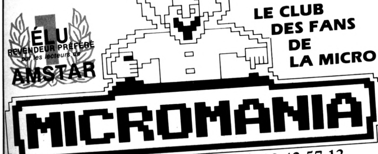
Bravo pour votre revue. Je ne pensais pas qu'il serait possible de faire aussi bien. Les critiques de jeux sont absolument parfaites, et je crois pouvoir dire que c'est grâce à Jean-Claude Paulin, ce pur génie du journalisme contemporain.
Jean-Claude Paulin, Paris.

Après mûre réflexion avec le responsable de la rubrique courrier et moi-même, je crois, ne vous en déplaise cher ami, que vous êtes dans le tort. Notre camarade JOP est certes excellent, mais c'est encors moi le meilleur.

Je voudrais pour commencer me permettre un conseil : évitez de parler des jeux nuls. Ensuite, une question me turlupine, la dégoûtante : existe-t-il sur Atari 520 ST un logiciel comparable à « Game Maker » sur Commodore 64 ?

D'abord, le conseil ; il n'est pas toujours possible de ne parler que de jeux biens, sinon vous nous reprocheriez tous — à juste titre — de ne pas être impartiaux. Toutefois, plus un jeu est nul, moins sa critique prend de place dans le journal. Ce qui ne veut pas non plus dire que tous les jeux critiqués en tout petit soient nuls. Il faut lire les critiques pour le savoir. Après tout, vous achetez un journal, c'est bien pour le lire, non ?

Il n'existe pas A MA CONNAISSANCE (je le marque en gros, au cas où...) d'utilitaires semblables à « Game Maker » sur ST. Toutefois, d'autres moins performants existent, notamment pour la création et la gestion des sprites ; citons entre autres « ProSprite Designer » (Microdeal), ou « The Animator » (Michtron).



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7 EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

MICROMANIA FETE NOEL ! EN DECEMBRE DES CADEAUX DEMENTS DANS TOUS LES PAQUETS

COMMODORE 64 INCROYABLE !

IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAME OVER	
+LEGD OF KAGE+MAG MAX	**165F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM EPYX N°2	**115/175F**
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+IMPOSS MISION	
LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	**115/195F**
+ACE OF ACES+METROCROSS	
BEST OF ELITE N°2	**95/145F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2	
ELITE 6 PACK N°2	
+ACE+LIGHTFORCE	
+INTL KARATE	**95/145F**
+BATTY+SHOCKWAY	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF+BASEBALL	
+BOXING+POOL	**129/179F**
+SUPERTEST DECATHLON	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	**120/160F**
ALBUM EPYX	
+ SUMMER GAME + BREAK DANCE	
+ PITSTOP 2	**99/145F**
+ IMPOSSIBLE MISSION	
ELITE TRIPLE PACK	
+ GREAT GURAYON	
+ AIRWOLF 2	**99/145F**
+ SPACE IN C	
HIT PACK 2	
+ 1942+ SOOBY DOO	
+ ANTIRIAD	**99/145F**
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY	
+ FIGHTING WARRIOR	
HIT PACK	
+ COMMANDO+ BOMBJACK	
+ AIR WOLF	**99/149F**
+ FRANCK BRUNO BOXING	
KONAMIS GREATEST HITS	
+ GREEN BERET	
+ PING PONG	**95/145F**
+ HYPERSPORTS	
+ YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION 3	
+ KUNG FU MASTER	
+ GHOSTBUSTER	**95/145F**
+ RAMBO	
+ FIGHTER PILOT	

LES MICROMANES câblés savent tout ! Soyez branchés micro 24h24h Tapez **FUNI** puis **MIC** par le 36.15

NOUVEAUTES

720 DEGRES	95/145F
ADVANCED TACT FIGHTER	89/139F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ALTERNAT WORLD GAMES	95/145F
BASKET MASTER	89/145F
BLOOD VALLEY	95/145F
BOBSLEIGH	95/145F
BRAVESTAR	95/145F
CHARLIE CHAPLIN	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
DEFENDER OF THE CROWN	135F
FLASHPOINT	95/145F
GALACTIC GAME	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
INDIANA JONES	95/145F
INFILTRATOR 2	95/145F
IRON HORSE	99/149F
JACKAL	99/149F
JACK THE NIPPER 2 NF	95/145F
LA GUERRE DES ETOILES	99/149F
LAZER TAG	95/145F
MAD BALLS	95/145F
MASK2	95/145F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHANTOM CLUB	95/145F
PSYCHOSOLDIER	95/145F
RASTAN	95/145F
RYGAR	95/145F
SALOMON'S KEY	95/145F
SHOOT THEM UP CONST KIT	145/145F
SIDE ARMS	95/145F
STREETSPORT BASKET	95/145F
STREET SPORT BASEBALL	95/145F
SUPERSPRINT	95/145F
TOUR DE FORCE	95/145F
VICTORY ROAD	95/145F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEA TOURNAMENT	95/145F

HIT PARADE

ACE OF ACES NF	95/145F
ARKANOID	89/135F
ARMY MOVES NF	89/145F
BARBARIAN NF	95/135F
BASIL THE DETECTIVE	95/145F
BUGGY BOY	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CAPTAIN AMERICA	95/145F
DEATH WISH 3 NF	95/145F
DEEPER DONGEON NF	95/145F
ENDURO RACER NE	95/145F
EXPRESS RAIDER NE	95/145F
FREDDY HARDEST NF	95/145F
GAME OVER NF	95/145F
GAUNTLET NF	95/145F
GREEN BERET NF	89/129F
GUNSHIP NF	145/195F
INFILTRATOR NF	95/145F
MASK 1 NF	95/145F
NEMESIS NF	89/145F
PAPER BOY	95/145F
PIRATES	145/195F
RENEGADE NF	95/145F
ROAD RUNNER NF	95/145F
SCRABBLE NF	185F
STIFFLIP AND CO NF	95/145F
SUMMER GAMES 2 NF	89/139F
SUPERCYCLE	95/145F
SUPER HUEY NF	95/145F
TAI PAN NF	89/145F
TANK NF	95/145
THE LAST NINJA NF	95/145F
THUNDERCATS	95/145F
TOP GUN NF	89/129F
TRANTOR	95/145F
TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
WORLD CL LEADERBOARD	95/145F

CONSOLES

NINTENDO

BALLOON FIGHT	249F
CLU CLU LAND	249F
DONKEY KONG	249F
DONKEY KONG 3	249F
DUCK HUNT	249F
EXITE BIKE	249F
FOOTBALL	249F
GOLF	249F
HOGAN'S ALLEY	249F
KUNK FU	249F
ICE CLIMBER	249F
MATCH RIDER	249F
PINBALL	249F
POPEYE	249F
PRO WRESTLING	249F
SLALOM	249F
STACK UP	249F
SUPER MARIO BROTHER	249F
TENNIS	249F
URBAN CHAMPION	249F
VOLLEY BALL	249F
WILD GUN MAN	249F
WRECKING CREW	249F

SEGA

ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRACLE WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZILLION	195F

ATARI 2600

BATTLE ZONE	179F
ENDURO	179F
GALAXIAN	179F
GHOSTBUSTER	179F
HERO	179F
MISS PAC MAN	179F
PIT FALL II	179F
RACQUET BALL	139F
RIVER RAID	179F
SKEET SHOOT	139F
SPACE CAVERN	139F
SPACE SHUTTLE	179F
SUMMER GAMES	179F
TENNIS	179F
WINTER GAMES	179F

ATARI ST

ALBUM EPYX	**245F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WORLD GAMES+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	
+ SUPER TENNIS	
+ MAJOR MOTION	**295F**
+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	
+ LEADERBOARD	
+ TAI PAN	**250F**
+ XEVIOUS + TOP GUN	

NOUVEAUTES

3D GALAX	175F
ALTERNAT WORLD GAME	195F
ARMY MOVES	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245F
BIVOUAC	195F
BLOOD VALLEY	195F
BLUEBERRY	245F
BLUE WAR	225F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
BRAVE STAR	195F
CAPTAIN AMERICA	195F
CAPTAIN BLOOD	285F
CHARLIE CHAPLIN	195F
CRASH GARET	275F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	295F
DEFLECTOR	195F
DIEUX DE LA MER	195F
ENDURO RACER NF	245F
GABRIELLE	245F
GAUNTLET 2	195F
HURLEMENTS	245F
IZNOGOUD	245F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DE GOTEMBURG	245F
L'ANGE DE CRISTAL	245F
LA GUERRE DES ETOILES	195F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES N1	195F
LES CLASSIQUES N2	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	245F
MANHATTAN DEALER	245F
MASQUE PLUS	195F
MEAN STREAK	225F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
MOUBIUS	249F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PHOENIX NF	225F
RANARAMA	175F
SENTINEL	195F
SALOMON'S KEY	195F
SKULL DIGGERY	195F
SLAP FIGHT NF	195F
STAR TRECK	195F
TERRORPODS	225F
TOUR DE FORCE	195F
TRACKER	219F
TRANTOR	195F
TRAUMA	245F
TURBO GT NF	195F
ULTIMA 4	249F
WIZARD WARZ	225F

ALTAIR NF	275F
ARKANOID NF	145F
BARBARIAN	199F
BARBARIAN (PALACE)	195F
BOB WINNER NF	215F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	195F
CRAFTON ET XUNK	275F
EDEN BLUES NF	155F
F15 STRIKE EAGLE	225F
FLIGHT SIMULATOR 2 NF	445F
GAUNTLET NF	225F
GOLDENPATH NF	195F
GOLD RUNNER NF	225F
GD PRIX 500 CC NF	219F
GUILD OF THIEVES NF	245F
HMS COBRA NF	245F
INDIANA JONES NF	245F
JEWELS OF DARKNESS	295F
KARATE KID 2 NF	195F
KARATE MASTER NF	145F
LEADER BOARD NF	245F
LES PASSAGERS VENT 1	275F
LES PASSAGERS VENT 2	275F
MARCHE A L'OMBRE NF	195F
MACACAM BUMPER NF	245F
MACH3	215F
MEURTRES EN SERIES NF	245F
PROHIBITION NF	245F
ROAD RUNNER NF	225F
RENEGADE	225F
SILENT SERVICE NF	245F
SKY FOX NF	225F
STARGLIDER NF	165F
STRIKE FORCE HARRIER NF	245F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HUEY NF	195F

Pouvez-vous m'envoyer des programmes pour CPC 464, pas trop longs s'il vous plait ?
Wilfried Coudelard. Le Portel.

Ah non, ah non, ah non. Ah ben non. Les programmes que nous avons sur Amstrad sont ceux que d'autres lecteurs, comme vous, nous envoient vos confrères lecteurs, à des fins de publication uniquement. Adressez-vous directement à eux.

Critique en bonne et due forme du journal : la couverture et le logo sont excellents ; j'aime pas le tutoiement dans les articles ; Joy Stick et Mouse Stick : bonne idée, ça rappellera l'HHHHebdo ; Thiriet est génial ; vous devriez annoncer sur quelles machines vont tourner les logiciels des previews ; le système de notation des « gammes » n'est pas assez clair ; l'initiation est mal faite ; elle ne différencie pas les Basics des machines 8 bits et ceux des 16 bits ; de plus, vous donnez la préférence au Basic Microsoft ; Popol : l'histoire est nulle ; le courrier génial, continuez à en mettre du faux parmi le vrai ; les K.O. ça rappelle les deux lignes de l'HHHebdo ; Vidéo Side Story : bonne idée, à suivre ; le coin des amoureux n'intéresse que les intéressés (si vous voyez ce que je veux dire) ; rescue : pas mal, mais trop court ; enfin, il manque un créneau « communication Minitel »...

Pascal Mijsbroek, Abbeville.

En fait la lettre était beaucoup plus longue que ça. Pour commencer, je pourrais dire qu'avec un nom comme ça, on ne se permet pas de critiquer. Mais je ne le ferai pas, parce que la plupart des critiques exprimées sont objectives. Merci.
Chaque rédacteur tutoie ou vouvoie le lecteur en fonction de son état d'esprit ; ça plait ou ça ne plait pas, les avis sont partagés. C'est vrai que Thiriet est génial. On va annoncer les machines sur lesquelles tournent les jeux annoncés dans les previews. On est en train de revoir la notation des « Games » pour la rendre plus claire. L'initiation essaye d'être générale ; or, les machines les plus répandues à l'heure actuelle sont les 8 bits, fonctionnant avec le Basic Microsoft ou un clône. Il était évident qu'on ne pourrait pas contenter tout le monde avec ça, mais il fallait faire un choix. On l'a fait. L'histoire de Popol est en partie de moi, et je me fiche qu'elle te plaise pas (1). D'ailleurs, la rédac'chef a viré Popol de la revue. Non mais. Le courrier est entièrement de moi, et je suis très content qu'il te plaise. Les KO rappellent les deux lignes de l'HHHebdo, d'accord, mais il était dur de cacher la ressemblance. Le coin des amoureix n'intéresse peut-être que les gens concernés (donc le premier numéro, les possesseurs de MSX), mais quand ce sera le tour de l'Atari ST, tu risques fort d'être toi aussi intéressé, non ? Enfin, pour la communication Minitel, on va voir si ça vaut la peine d'en parler dans un journal de jeux. Que les autres lecteurs nous communiquent leur avis, ça nous aidera à trancher.
(1) Je suis d'accord avec toi Pascal. (Ce tutoiement, c'est exprès) Popol est nul.
Mireille.

Serait-il possible d'introduire quelques jeux pour Apple dans votre revue ?
Olivier Fadda, Sery Magneval

Cher Olivier, ne pas parler de jeux Apple dans une revue entièrement consacrée au jeu sur micro-ordinateur, relèverait plus de la débilité profonde que du racisme antipomme. Il est bien entendu qu'il est dans nos intentions de faire figurer cette machine dans notre palmarès. A condition que les quelques rares éditeurs qui restent fidèles à l'Apple consentent à nous envoyer leurs œuvres binaires...



Bien que votre journal soit super, je trouve intolérable que l'on ne parle pas de Thomson. Aucun listing, un seul « Game »... J'aimerai beaucoup que vous en parliez.
Anne Hau, Nîmes.

Détrompez-vous ! Nous parlons de Thomson en fonction de l'actualité des logiciels. Par exemple, ce mois-ci, il n'y a pas moins de trois « Games » sur Thomson et un « Indispensables » Thomson.

Salut à tous ! Je trouve votre revue canon, avec beaucoup de couleurs (pas complètement malheureusement).
Je voudrais savoir s'il existe pour mon MSX des copieurs de MegaRom, de cartouche à disquette.
Patrick Morelli, Forcalquier.

Voici un exemple typique des lettres qui nous font à la fois plaisir et horreur. Plaisir, parce que nous sommes toujours touchés quand un lecteur nous fait part de son enthousiasme vis à vis de notre (votre) revue, horreur, parce qu'on aimerait bien qu'elle ne serve pas à encourager la copie intempestive des logiciels. Merci donc mon cher Patrick pour ton soutien qui nous va droit au cœur.
Bien que ces procédés répréhensibles nous fassent horreur, force nous est de constater que de tels logiciels existent bel et bien, d'ailleurs, enfin, bon.

Je possède un Commodore 64, et j'ai un petit problème : je ne sais pas comment déterminer la place mémoire disponible. J'ai bien essayé PRINT FREE (0), mais avec un Syntax Error comme réponse. Aidez-moi, je vous en prie, parce que j'ai des tas d'idées pour la rubrique K.O.
Tarek Demiat, Ris-Orangis.

C'est normal, on ne panique pas. D'abord, FREE (0) ne fonctionne pas, parce que sur C64, l'instruction est FRE (0) avec un seul « E ». Ensuite, après PRINT FRE (0), on obtient un nombre négatif, qui spécifie non pas la place restant libre, mais le nombre d'octets déjà utilisés. De là à déduire qu'il faut taper PRINT 65536 + FRE(0) pour obtenir la place mémoire disponible, il n'y a qu'un pas, que je m'empresse de franchir.

Votre journal est dans l'ensemble génial. Longue vie à Game Mag.
La totalité des lecteurs, Europe francophone.

Vous êtes des lecteurs dans l'ensemble géniaux Longue vie au lectorat de Game Mag.
La rédaction.

OXPHAR

AVENTURE

Ce jeu d'aventure graphique vous entraine dans une quête fabuleuse à travers un superbe parcours initiatique peuplé d'êtres mystérieux ou surprenants. Gal, votre guide, être informe, ironique et cruel, à mi-chemin de l'homme et de la méduse, vous harcèle tout au long de la route. L'amour, l'aventure, la mort vous guettent à chaque carrefour.
Un jeu d'une conception entièrement originale, associant le graphisme à l'animation et le texte à l'icône pour restituer à merveille toutes les qualités d'un scénario passionnant.
Ce logiciel a été développé parallèlement au spectacle OXPHAR créé par la Cie de la manicle.

SERMENT DU JEU DE DO

ELLE A VERSE SON SANG POUR SAUVER LE VOTRE

PHILIPPE TAUPIN/MICHEL RHO
Disquette pour AMSTRAD CPC

NE MANQUEZ PAS
le spectacle fantastique
OXPHAR
prochainement dans
votre ville !
Contact : La Manicle
Tél : 35 25 36 05
Minitel : 35 25 24 30

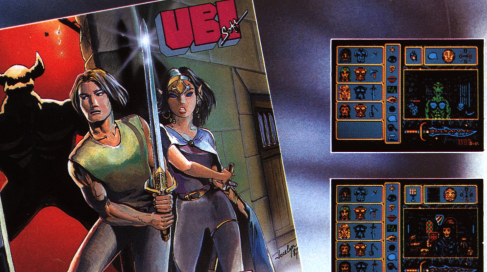


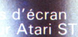
ERE INFORMATIQUE

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

1, bd Hippolyte Marquès, 94200 IVRY S/SEINE - Tél. (1) 45 21 01 49 + - Télex EREINFO 261041F - Fax 45 21 02 50

Le donjon et dragon !





s d'écran
r Atari ST



Photos d'écran ST otos d'écran ST

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac

Versions / Jeux	Amstrad K7	Amstrad Disc	Atari ST	PC et compatibles	CBM K7	CBM Disc	Thomson K7	Thomson Disc
Le Maître des âmes		195 F	259 F *	259 F *				
Peur sur Amityville	140 F	180 F	259 F *	259 F *				
Hurlements	140 F	180 F	259 F *	259 F *				
L'Oeil de Set	150 F	195 F	259 F *	259 F *				
Mange cailloux	99 F	149 F						
Voyager						160 F		
Gabrielle	140 F *	180 F *	259 F *	259 F *				
Zombi	140 F	180 F	259 F *	259 F	140 F *	180 F	149 F *	199 F *
Masque +		195 F	259 F *	259 F *				

* Bientôt disponible

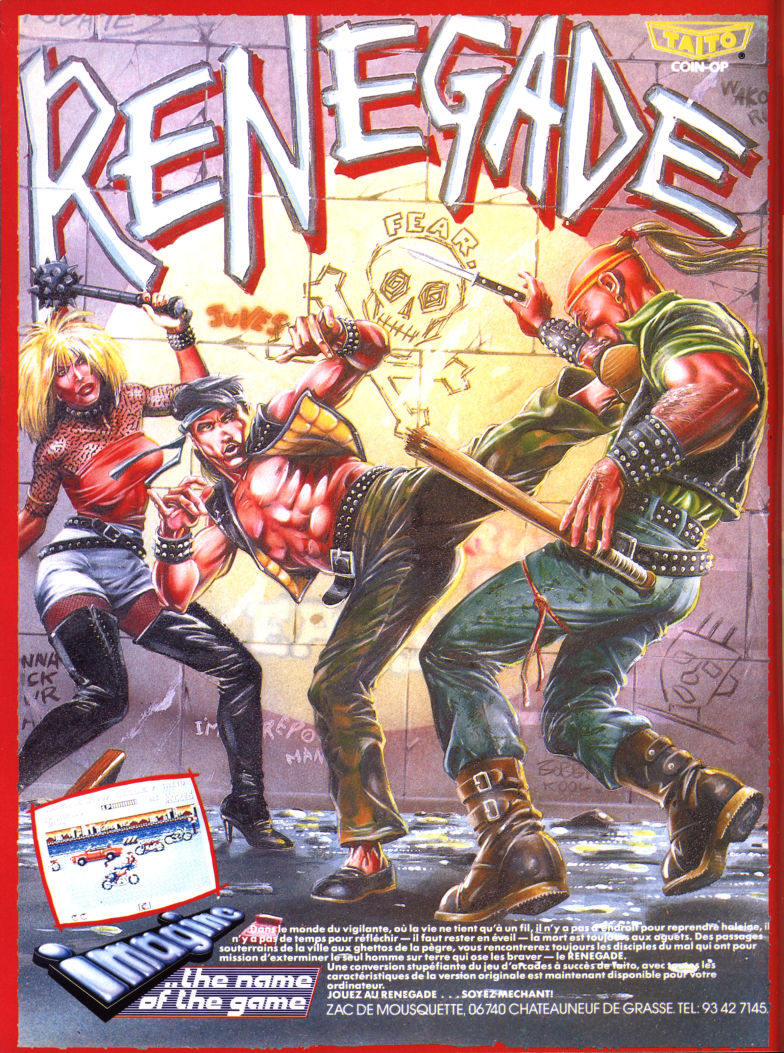
Port gratuit

Chèque bancaire ☐
C.C.P. ☐

NOM . . . . ADRESSE . . . .

Bon à retourner à UBI SOFT 1, Voie Félix Éboué 94021 Créteil Cédex - Téléphone : 43.77.74.01


UBI Soft
PEUR SUR AMITYVILLE
Du même auteur que ZOMBI !
HURLEMENTS
L'OEIL DE SET



TAITO
COIN-OP
RENEGADE
FEAR
imagine
...the name of the game
Dans le monde du vigilante, où la vie ne tient qu'à un fil, il n'y a pas d'endroit pour reprendre haleine, il n'y a pas de temps pour réfléchir — il faut rester en éveil — la mort est toujours aux aguets. Des passages souterrains de la ville aux ghettos de la pègre, vous rencontrerez toujours les disciples du mal qui ont pour mission d'exterminer le seul homme sur terre qui ose les braver — le RENEGADE.
Une conversion stupéfiante du jeu d'arcades à succès de Taito, avec toutes les caractéristiques de la version originale est maintenant disponible pour votre ordinateur.
JOUEZ AU RENEGADE . . . SOYEZ MECHANT!
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



QUELLE SORTE DE JOUEUR ETES-VOUS ?

Question n° 1 : choisissez votre pseudo dans la liste suivante :

a – TOP GUN
b – L'HURLUBERLU
c – ESCALIBUR
d – KAL HAMAR

Question n° 2 : vous avez deux heures devant vous et 100 F en poche ?

a – Vous foncez au troquet du coin, ils ont reçu un nouveau flipper,
b – Vous squattez l'ordinateur paternel pour essayer une nouvelle disquette que vous a refilée un copain,
c – Vous branchez le minitel et en avant les concours,
d – Vous appelez un copain et lui filez rancard dans une salle de jeux.

Question n° 3 : panique au bistrot, Malabill vous a piqué le record :

a – Vous jouez autant de temps qu'il le faut et reprenez la tête du hit-parade,
b – Vous retrouvez le mec qui a osé vous détrôner et lui balancez un coup de boule en passant,
c – Vous jurez de ne plus jamais rejouer à ce jeu,
d – Vous tentez un record sur un autre jeu.

Question n° 4 : on vous propose de vous offrir une disquette pour votre fête. Laquelle choisissez-vous ?

a – Indiana Jones,
b – O.K. cow-boy,
c – Last Warrior,
d – Knightmare.

Question n° 5 : êtes-vous du genre ?

a – Frimeur,
b – Hardos,
c – Motus et bouche cousue,
d – Curieux.

Question n° 6 : vous êtes en retard et vos copains vous attendent au bowling ; en plus il pleut :

a – Tant pis vous les verrez une autre fois.
b – Vous enfilez votre casque et enfourchez votre mob.
c – Vous sautez dans le premier métro/bus.
d – Vous faites suer votre mère pour qu'elle vous accompagne avec sa voiture et on est parti.

Question n° 7 : « Tentateur » votre meilleur pote vous propose une fortune si vous acceptez de jouer trois coups à la roulette russe ?

a – Vous le traitez de taré et vous vous tirez.
b – Vous exigez le double de la somme proposée.
c – Vous acceptez sans négocier.
d – Vous lui braquez le flingue de votre père sur la tempe.

Question n° 8 : vous n'avez qu'un mot à la bouche « Jouer », mais vous préférez jouer ?

a – Seul.
b – Avec votre meilleur ami.
c – Avec des copains.
d – Quand on vous le propose.

Question n° 9 : par goût, vous vous laissez tenter par les jeux ?

a – De société surtout ceux où l'on se marre.
b – De cartes.
c – Sur micro-ordinateurs, avec eux on est toujours heureux.
d – Tous les jeux à toute heure du jour ou de la nuit.

Question n° 10 : qu'est-ce qui vous met en colère ?

a – Les tricheurs.
b – Les lents.
c – Les mauvais perdants.
d – Les gueulards.

Question n° 11 : votre plus grand plaisir dans un jeu c'est ?

a – Découvrir.
b – Conquérir.
c – Vaincre.
d – Bluffer.

Question n° 12 : pour atteindre votre but ?

a – Vous n'hésitez pas à jouer les ripoux.
b – Vous faites des concessions.
c – Vous vous faites oublier.
d – Vous êtes du genre diplomate.

Calculez vos points

Entourez dans la grille vos réponses (exemple : si vous avez répondu b à la question 1 vous entourez le P.

	a	b	c	d
1	F	P	G	M
2	F	G	M	P
3	F	M	P	G
4	G	P	F	M
5	P	M	G	F
6	M	F	P	G
7	G	M	P	F
8	P	F	G	M
9	P	G	M	F
10	M	P	F	G
11	M	P	F	G
12	F	P	M	G

AMSTRAD DISQUETTES ET PC 1512

SUPER PROMOTION
3DISQUETTES VIERGES 99 F
AVEC BOITIER PLASTIQUE

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7 EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

MICROMANIA FETE NOEL ! EN DECEMBRE DES CADEAUX DEMENTS DANS TOUS LES PAQUETS



BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

INCROYABLE !

LES TRESORS DE US GOLD	
+GAUNTLET+LEADERBOARD	
+INFILTRATOR	195F
+ACE OF ACES +METROCROSS	
BEST OF ELITE 2	145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLINS	
+SPACE HARRIER+BOMBJACK 2	
ALBUM EPYX	
+WINTER GAMES+WORLD GAMES	
+SUPER CYCLE	189 F
+IMPOSSIBLE MISSION	
OCEAN ALL STAR HIT N°2	
+ARMY MOVES+MUTANTS	
+HEAD OVER HEALS	165 F
+COBRA+WIZZBALL+TANK	
IMAGINE ARCADE HITS	
+ARKANOID+GAME OVER+MAMAX	
+LEGEND OF KAGE	165 F
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2	
ALBUM DIGITAL	
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT	
+TT RACER+NIGHT GUNNER	165 F
MALETTE JEUX FIL	
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER	
+TAI PAN+XEVIOUS	245 F
LORICIEL HIT 4	
+BILLY LA BANLIEUE	
+MARACAIBO+MGT	179 F
ELITE 6 PACK N°2	
+BATTY+ACE+INTL KARATE	
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER	145 F
HIT PACK 2	
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR	
+ANTIRIAD+COMMANDO 86	
+JET SET WILLY+1942	145 F
ERE HITS N°2	
+CRAFTON XUNK +ROBOT	225F
+EDEN BLUES+SAI COMBAT	
GAME SET MATCH	
+TENNIS+HYPERSPORT	
+PING PONG+FOOT	
+KONAMI GOLF/BASEBALL	
+BOXING+POOL+...	179F
+SUPERTEST DECATHLON	
ELITE TRIPLE PACK	145F
+GREAT GURAYON +AIR WOLF+3DC	
ERE HITS N°1	
+MACADAM BUMPER	225F
+MISSION 2 + PACIFIC	
LES EXCLUSIFS N°1	
+LEADER BOARD +TAIPAN	
+XEVIOUS + TOP GUN	160F
OCEAN STAR HITS	
+TOP GUN + SHORT CIRCUIT	
+GALVAN + KNIGHT RIDER	145 F
+ STREET HAWK+MIAMI VICE	
AMSTRAD GOLD HITS N°2	
+BREAKTHRU + THE GOONIES	
+AVENGER + DESERT FOX	145F
+KONAMI'S GOLF	
PACK FIL N°2	189F
+GREAT ESCAPE + REVOLUTION	
+CAULDRON 2 + SORCERY	
HIT PACK 1 NF	
+COMMANDO +FRANCK BOXING	
+BOMBJACK + AIR WOLF	145F
LORICIEL HIT 1	
+RALLY2 +3D FIGHT	
+INFERNAL RUNNER	179F
LORICIEL HIT 2	
+FOOT+TENNIS + 5è AXE	179F
LORICIEL HIT 3	179F
+TonyTruand+Aigle d'or+Empire	
KONAMIS GREATEST HITS NF	
+GREEN BERET+PING PONG	145F
+HYPERSPORTS+YE AR KUNG FU	
THEY SOLD A MILLION N°3 NF	
+KUNG FU MASTER	
+GHOSTBUSTER + RAMBO	
+FIGHTER PILOT	145F

NOUVEAUTES

720 DEGRES	145F
ADVANCE TACTIC FIGHTER	139F
ALTERNAT WORLD GAMES	145F
ALIEN US	149F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	195F
BASKETMASTER	145F
BIRDIE	175F
BLUEBERRY	195F
BLOOD VALLEY	145F
BLUE WAR	145F
BOBSLEIGH	145F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
BRAVESTAR	145F
CAPTAIN AMERICA	145F
CHARLIE CHAPLIN	145F
CLASH	195F
CRAZY CARS	159F
FLASHPOINT	145F
FORTERESSE	195F
GABRIEL NF	175F
GALACTIC GAME	145F
GAUNTLET 2	145F
GUADALCANAL	145F
GUNSHIP	245F
GRYZOR	145F
HURLEMENTS	175F
IRON HORSE	149F
IZNOGOUD	245F
JACKAL	99F
L'ANGE DE CRISTAL	205F
LA GUERRE DES ETOILES	149F
LA MARQUE JAUNE	249F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	175F
L'ANNEAU DE ZENGARA	189F
LAZER TAG	145F
L'OEIL DE SETE	189F
MACH 3	179F
MAD BALLS	145F
MASK2	145F
MATCH DAY 2	145F
NAVY MOVES	145F
OUT RUN	145F
OXPHAR	205F
PEUR SUR AMYTIVILLE	169F
PIRATES	145F
PHNATOM CLUB	145F
PHARAON	179F
PSHYCHOSOLDIER	145F
PULSATOR NF	145F
QUAD	179F
QUIN	245F
RASTAN	145F
RAMPART	145F
RX 220	179F
SIDE ARMS	145F
SPY VS SPY 3	149F
STIFFLIP AND CO NF	135F
STREETSPORT BASKET	145F
STRYFE 2	175F
SUPER SKI	195F
THE LAST NINJA NF	145F
TOUR DE FORCE	145F
TURLOGH LE RODEUR	245F
VICTORY ROAD	145F
WIZARD WARZ	145F
WORLD LEA TOURNAMENT	145F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	140F
ACE OF ACE NF	145F
BARBARIAN NF	135F
BASIL THE DETECTIVE	145F
BIVOUAC NF	195F
BOB WINNER NF	169F
BUBBLE BOBBLE	145F
BUGGY BOY	145F
CALIFORNIA GAMES	145F
COMBAT SCHOOL	145F
COBRA(LORICIEL)	179F
DEEPER DUNGEONS NF	145F
DEATH WISH 3 NF	145F
ENDURO RACER NF	145F
FER ET FLAMME NF	249F
FREDDY HARDEST	145F
GRAND PRIX 500 CC NF	169F
HMS COBRA NF	299F
INDIANA JONES NF	145F
JACK THE NIPPER 2	145F
LE PASSAGER du TempsNF	195F
Les Chiffres & Les Lettres	275F
LES DIEUX DE LA MER	195F
LES RIPOUX	195F
LE MAITRE DES AMES	189F
MEUTRES EN SERIES NF	299F
MONOPOLY NF	245F
PROHIBITION NF	195F
RENEGADE NF	145F
ROAD RUNNER NF	145F
RYGAR	145F
SALOMON'S KEY	145F
SCALEXTRIC NF	245F
SCRABBLE NF	220F
SCRAM NF	165F
SILENT SERVICE NF	139F
SURVIVOR	145F
TAI PAN NF	145F
THUNDERCATS	145F
TRANTOR	145F
WORLD CLASS LEADERBOA	145F

1001 BC NF	165F
ACROJET NF	145F
AFFAIRE SYDNEY NF	195F
ASPHALT NF	145F
BIG BAND NF	195F
F15 STRIKE EAGLE	149F
FLASH NF	195F
GAME OVER NF	145F
INFILTRATOR NF	139F
INVITATION NF	195F
LAST MISSION	195F
Les Pyramides de l'Atlantis	169F
Les Passagers du vent 1	295F
Les Passagers du Vent 2	285F
MANHATTAN LIGHT	189F
MARCHE A L'OMBRE	195F
MARIO BROTHERS NF	145F
MASK1	145F
MASQUE PLUS	189F
MISSION	179F
NECROMANCIEN	145F
MASQUE NF	179F
MUTANTS NF	145F
PAPER BOY NF	135F
RELIEF ACTION	195F
SLAP FIGHT NF	145F
SUPER CYCLE NF	139F
SCOTT WINDER NF	225F
STRYFE NF	195F
SUPERSPRINT	145F
TOP SECRET NF	220F
TOBROUCK NF	169F
TRIVIAL PURSUIT NF	229F
TUER N'EST PAS JOUER	145F
WONDERBOY NF	145F
ZOMBI NF	165F

PC 1512

MANETTES SPECIALES PC	
SPECIALE SPEED KING PC1512	**195F**
SPEED KING POUR COMPATIBLES	
AVEC CARTE D'INTERFACE	**295F**
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES	
+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
MALETTE JEUX FIL	**295F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D	
+NUMERO 10	
PC HITS	**245F**
+ TOP GUN + STRIP POKER	
+ GREAT ESCAPE	
+THE DAMBUSTERS	

ACE OF ACES	195F
ARKANOID NF	195F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	245F
BLUEBERRY	245F
BOB MORANE: ESPACE	245F
BOB MOR:LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
BOB WINNER NF	220F
BRUCE LEE NF	195F
CALIFORNIA GAMES	195F
CRASH GARET	275F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DESTROYER	245F
ECHECS 3D NF	195F
F15 STRIKE EAGLE NF	245F
GABRIELLE	245F
GATO	299F
GAUNTLET NF	195F
GRAND PRIX 500CC NF	195F
GUNSHIP	345F
HARDBALL	195F
HMS COBRA NF	295F
HURLEMENTS	245F
INFILTRATOR NF	195F
KARMA NF	235F
L'AFFAIRE	245F
L'ANNEAU DE ZENGARA	245F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	245F
LE MAITRE DES AMES	245F
LES RIPOUX	195F
Les PASSAGERS du vent 1	285F
Les PASSAGERS du Vent 2	285F
LES CHIFFRES ET LETTRES	275F
LES CLASSIQUES N1	195F
LES CLASSIQUES N2	195F
MACH3	225F
MARCHE A L'OMBRE	245F
MASQUE PLUS	195F
MEURTRES EN SERIE NF	295F
MISSION	199F
MISSION RAFALE	245F
PEUR SUR AMYTIVILLE	245F
PROHIBITION NF	245F
SABOTEUR 2	145F
SCRABBLE NF	245F
SCRAM NF	245F
SILENT SERVICE NF	225F
SOLO FLIGHT NF	195F
SUBBATTLE SImulator	225F
SUPER TENNIS NF	195F
SUMMER GAMES 2	195F
TAI PAN NF	145F
TOMAHAWK	195F
TOP SECRET NF	229F
TRIVIAL PURSUIT	295F
ULTIMA 4	249F
WINTER GAMES NF	195F
WORLD GAMES NF	195F
ZOMBI	245F

*** NOUVEAUTES**

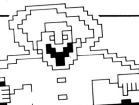
Les jeux présentés dans cette liste sont ceux dont la sortie est prévue pendant la période de parution de ce magazine. Compte tenu des aléas inhérents à la fabrication de logiciel, il est préférable de nous consulter pour connaître la disponibilité exacte de ces produits.

LES ALBUMS!*

LES TRESORS DE US GOLD
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR **119F**
+ACE OF ACES+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 **95 F**
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+SPACE HARRIER+BOMBJACK2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE **119 F**
+IMPOSSIBLE MISSION
OCEAN ALL STAR HIT N°2
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS **119 F**
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS
+ARKANOID+GAME OVER+MAG MAX
+LEGEND OF KAGE **119 F**
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER **119 F**
MALETTE JEUX FIL
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS **195 F**
LORICIEL HIT 4
+BILLY LA BANLIEUE
+MARACAIBO+MGT **149 F**
ELITE 6 PACK N°2
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER **95 F**
ERE HITS N°2
+CRAFTON XUNK+ROBBOT **145F**
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT **129F**
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN ALL STAR HITS
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER **95F**
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX **95F**
+ KONOMI'S GOLF
PACK FIL N°2 **139F**
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
+ CAULDRON2 + SORCERY
ELITE TRIPLE PACK
+ GREAT GURAYON +3DC
+ AIRWOLF 2 **99F**
LES EXCLUSIFS N°1
+ LEADERBOARD + TAI PAN
+XEVIOUS+TOP GUN **120F**
LES LAUREATS NF
+SILENT SERVICE +GREEN BERET
+CAULDRON 2 **95F**
HIT PACK 2
+SCOOBY DOO+FIGHTING WARRIOR
+ANTIRIAD +COMMANDO 86
+JET SET WILLY+1942 **95F**
HIT PACK 1
+BOMBJACK **95F**
+AIRWOLF + COMMANDO
+FRANCK BRUNO BOXING
KONAMIS GREATEST HITS
+GREEN BERET +PING PONG **95F**
+HYPERSPORTS +YE AR KUNG FU
THEY SOLD A MILLION N°3
+KUNG FU MASTER
+GHOSTBUSTER + RAMBO
+FIGHTER PILOT **95F**

NON STOP EN DECEMBRE
MICROMANIA SERA OUVERT 7 JOURS/7
EN DECEMBRE DE 8H00 à 20H00

AMSTRAD CASSETTES



ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ *par les lecteurs de* **AMSTAR**

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

NOUVEAUTES

720 DEGREES	95F
ADVANCED TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ALIEN US	99F
BASKET MASTER	89F
BIRDIE	135F
BLOOD VALLEY	95F
BOB MORANE:ESPACE	245F
BOB M: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE:LA JUNGLE	245F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CHARLIE CHAPLIN	95F
CRAZY CARS	129F
FLASHPOINT	89F
GALACTIC GAME	95F
GRYZOR	89F
GABRIEL	139F
GAUNTLET 2	95F
GUADALCANAL	95F
GUNSHIP	195F
HURLEMENTS	135F
IRON HORSE	99F
IZNOGOUD	195F
JACKAL	149F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	135F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LA MARQUE JAUNE	249F
L'ANGE DE CRISTAL	145F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
LES RIPOUX	125F
L'OEIL DE SETE	145F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK2	95F
MATCH DAY 2	89F
NAVY MOVES	89F
NECROMANCIEN	145F
OUT RUN	95F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTOM CLUB	89F
PHARAON	129F
PIRATES	95F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	145F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RX220	145F
SIDE ARMS	95F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
STREET SPT BASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPERSKI	145F
THE LAST NINJA NF	95F
THROME OF FIRE NF	95F
TOUR DE FORCE	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
VICTORY ROAD	89F
WIZARD WARZ	95F
WORLD LEA TOURNAMENT	95F

HIT PARADE

3D GRAND PRIX NF	89F
ACE OF ACES NF	89F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BIVOUAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
COMBAT SCHOOL	89F
COBRA(LORICIEL)	129F
DIEUX DE LA MER	125F
DEATH WISH 3	89F
ENDURO RACER NF	95F
F15 STRIKE EAGLE	99F
FREDDY HARDEST	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
JACK THE NIPPER 2	89F
LES DIEUX DE LA MER	145F
MASK 1	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
MONOPOLY NF	175F
PROHIBITION NF	120F
RENEGADE NF	89F
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SALOMON'S KEY	89F
SCALEXTRIC NF	95F
SCRABBLE FR NF	175F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

ACROJET NF	89F
AFFAIRE SYDNEY NF	145F
ASPHALT NF	115F
DRAGON'S LAIR 2 NF	89F
BLACK MAGIC NF	95F
CHARLY DIAMS	129F
EXOLON	89F
FLASH NF	95F
FORTERESSE	135F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
INVITATION NF	95F
KILLED UNTIL DEAD NF	95F
LAST MISSION NF	95F
Les Pyramides d'Atlantis	95F
Les Passagers du vent NF	285F
LIVINGSTONE NF	95F
MARCHE A L'OMBRE NF	145F
MANHATTAN LIGHT	145F
MASTERS OF UNIVERS NF	95F
M'ENFIN NF	95F
MISSION	129F
1001 BC NF	120F
NEMESIS NF	89F
NEMESIS THE WARLOCK NF	95F
RELIEF ACTION NF	95F
SAPIENS NF	125F
SLAP FLIGHT NF	89F
STRYFE NF	135F
SUPERSPRINT	95F
SURVIVOR	89F
THE SENTINEL NF	89F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
WONDERBOY NF	95F
ZOMBI	135F

SPECIAL NOEL : Promotions sur manettes

Manette Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulvériser vos scores.

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" intégrée à la poignée
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier très robuste
- Câble ultra long pour plus de mobilité
- 1 an de garantie totale

125 F

Promotion: MANETTE SPEED KING 145F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration __/__ Signature

GAME 02/87

Reglement: je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 16 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : ATARI 800 . AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . NINTENDO . ATARI 2600 . TO7/70 . TO8 . MO5 . MO6 . MSX . C64 . PC 1512 . ATARI-ST

QUELLE SORTE DE JOUEUR ÊTES-VOUS ?

Faites votre total

Comptez vos M, P, G et F
Nombre de M = 2
Nombre de P = 1
Nombre de G = 6
Nombre de F = 3
Puis reportez-vous aux résultats (si vous avez des résultats identiques, lisez ceux qui vous concernent).



Résultat du test

VOUS AIMEZ JOUER UN PEU si vous avez obtenu un maximum de M.

Pour vous, jouer est un passe-temps agréable, sans plus. Le plaisir procuré par le jeu n'est pas essentiel dans votre quotidien. Vous avez d'autres centres d'activités qui vous enthousiasment bien davantage. Cependant si l'on vous sollicite, vous ne refusez pas, mais n'y mettez pas toute votre énergie. Vous êtes un joueur occasionnel.



VOUS AIMEZ JOUER BEAUCOUP si vous avez obtenu un maximum de P.

Pour vous le jeu est attractif, mais attention, vous êtes dans une catégorie dangereuse, celle des joueurs moyens. Vous croyez pouvoir gagner à coup sûr, mais il vous manque des qualités essentielles comme le sens de la réflexion et le goût de vaincre. Votre plus grand ennemi est vous-même. Vous vous diversifiez trop. Choisissez un jeu et entraînez-vous jusqu'à ce que vous deveniez invincible. Alors vous deviendrez un champion.



VOUS AIMEZ JOUER A LA FOLIE si vous avez obtenu un maximum de G.

Pour vous jouer est un plaisir rare, vous yeux se mettent à briller dès qu'il est question de jouer et vous avez toutes les qualités qui font les grands joueurs. Vous savez doser la finesse et la stratégie, la discrétion et la retenue. Lorsque vous vous retrouvez avec des copains, vous avez soif de gagner. Vous avez de bonnes qualités de fond. Mettez-les à profit pour devenir le meilleur.



VOUS AIMEZ JOUER PASSIONNEMENT si vous avez obtenu un maximum de F.

Le jeu est pour vous un élément essentiel à votre équilibre. Avec le jeu, vous vous enflammez. Ce que vous aimez, c'est vaincre, être le meilleur, le plus performant. Votre caractère et votre intelligence vous situent parmi les grands joueurs. Vous n'hésitez pas à vous diversifier pour goûter à tous les plaisirs du jeu et vous êtes un partenaire de choix dans les compétitions. Enlever un record vous transporte de joie et vous comble de bonheur. Vous prenez des risques et cela vous réussit. Vous faites partie des grands joueurs.

Joss Duval



GUNSHIP PC

Microprose — Simulateur

As-tu déjà piloté un hélicoptère toi ? Si oui tu en as de la chance. Si non, tu pourras le faire bientôt sur ton micro. En effet, MICRO PROSE sort encore un simulateur de vol. Mais sur hélicoptère cette fois-ci.
Voici le décor : deux disquettes, un bouquin de 80 pages en français (cela tombe bien car je cause peu le Grand Breton), et un cache en carton rappelant les touches utiles du clavier. Alors avec cela, si tu as des ennuis pour utiliser ce soft, il faudra apprendre à lire (ou acheter l'original et paf, une claque aux pirates).
Une fois le jeu lancé, tout y est. Il faut d'abord choisir son armement et le poids de carburant à emporter. Et hop te voilà téléporté sur l'aire de décolage. L'envol se fait sans trop de difficultés et le pilotage proprement dit se déroule avec beaucoup de facilité. Stabiliser l'altitude est par contre une autre paire de manche. Vient ensuite le moment de repérer une cible pour la détruire. Encore aucun problème car l'appui sur la touche « M » donne une carte grande échelle sur laquelle tout détail est visible. Après une sélection de l'arme par la touche return, et repaf, ennemi hors service un méga radar permet de connaître instantanément le type de cible. Ainsi, il est possible de savoir si l'attaque se portera sur l'infanterie, sur les blindés, sur un bunker, etc.
Mais, je m'aperçois tout à coup que l'altitude trop élevée de mes déplacements à aidé la DCA de ces maudits adversaires à me repérer et ceux-ci inondent le ciel, et mon engin, de projectiles hautement explosifs. Ainsi finit l'histoire d'un valeureux pilote.
Ce jeu est génial et c'est un plaisir de se prendre pour Springfellow Hawk. Mais il ne faut pas oublier que c'est un simulateur et que contrairement aux feuilletons, il arrive de perdre car l'ennemi est impitoyable. Par contre, malgré tous mes efforts, je ne suis jamais arrivé à m'écraser. Sans doute est-ce le seul « BUG ».

Sined

WOUAOU !! GAME MAG

7 — M. Roveau — Mireille

7 : intéressant pour PC, 13/20.
M. Roveau : qu'est-ce qu'il est blessant quand il s'y met le 7. Gunship est beaucoup plus qu'intéressant.
Mireille : j'aime pas les simulateurs ! Enfin 15/20 quand même puisqu'il est bien fait.

TRAUMA ST

Ere Informatique – Action











Après Trifide, après Quasar, après Altaïr, voici venir Trauma. Des mêmes auteurs que les trois précédents. Ils se spécialisent.
Par simple acquis de conscience, examinons l'histoire du jeu, mais bon, hein, ce n'est qu'un scénario-prétexte : un monde de barbares féroces s'apprête à réduire le système solaire à néant, et c'est vous qui êtes tout désigné pour contrecarrer ces plans maléfiques. Vous disposez bien sûr d'un vaisseau super puissant, armé jusqu'aux boulons, et vous survolez un paysage hautement extra-terrestre, bourré de pièges tous plus mortels les uns que les autres. Bon, passons, c'est pas génial.

Traumatisme crânien

Au cours du jeu, des centaines de bidules vaguement aliens ne cesseront de vous jeter à la figure, non seulement leur mépris, mais aussi et surtout des tas de bombes à éviter de préférence, sous peine de voir votre champ de force protecteur réduit en poussière spatiales. Dieux merci, quelques téléporteurs interspatiaux, disséminés çà et là, au bon gré des programmeurs, vous aideront à traverser les régions difficiles. De plus, votre vaisseau a été conçu pour absorber une certaine sorte d'engins, et s'emparer ainsi de leur puissance, pour augmenter la sienne. Ces engins sont hélas assez rares.

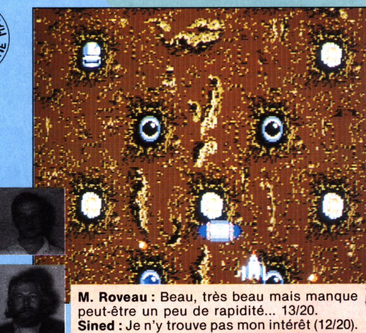
Trauma to ketchup

C'est encore assez classique, d'accord, mais le reste, par contre... Alors là, je dis chapeau ! Le paysage scrolle tout en douceur, et il est d'une beauté incroyable. Surtout les tableaux un peu reculés, qui sont carrément magnifique (la mer, pour ne citer qu'elle...). Côté sonorisation, c'est pas vraiment la joie : alors que la page de présentation (parenthèse : dessinée par Michel Rho, Dieu l'ait en sa sainte garde, fin de la parenthèse), (parenthèse NDLR : Qu'est-ce qu'il t'a fait le Michel Rho, Stéphane Schreiber ?) est agrémentée d'une musique digitalisée (procédé maintenant très répandu sur ST), les bruitages, au cours du jeu, sont quelque peu insuffisants. Mais c'est normal, avec l'épidémie de grippe qui court ces temps-ci, les lasers se sont sûrement enroués.

L'homme de Trauma gnon

En conclusion, disons simplement que Trauma présente d'énormes progrès par rapport à Altaïr, dont il se présente d'ailleurs comme la suite. La taille des sprites a été agrandie, ainsi que la beauté des décors et, finalement, l'intérêt du jeu. Rendez-vous donc au prochain du même genre.

Stéphane Schreiber



M. Roveau : Beau, très beau mais manque peut-être un peu de rapidité... 13/20.
Sined : Je n'y trouve pas mon intérêt (12/20).

TERRORPODS ST

Psygnosis Arcade/Stratégie










A bord d'une base mobile de combat sur rails, la défense d'une colonie minière perdue est ton boulot. Des tripodes de guerre expulsés par un navire amiral cuirassé harcèlent les installations qui extraient carburant et matériaux indispensables au véhicule de défense. Le jeu allie combats au laser et simulation économique. Il faut commercer afin d'acheter carburant et explosifs pour les missiles. Les graphismes sont géniaux, le scrolling à plusieurs niveaux est sympa. Encore un bonjeu pour le ST !

Ybag Andy



MSX 1 et 2

NÉMÉSIS 2

Konami (Mega-Rom pour MSX I et II)






A la suite d'un coup d'Etat manqué contre le paisible système NÉMÉSIS, le tristement célèbre docteur VERNOM, directeur de l'agence spatiale scientifique, dut jadis se plier à la volonté de l'empereur et s'exiler sur la planète SARD en compagnie de quelques conspirateurs. Deux ans plus tard, les scélérats s'échappèrent et ne furent pas retrouvés malgré les intenses recherches de l'armada impériale. En cette année cosmique 6666, l'interruption soudaine de toute communication avec les huit planètes NÉMÉSIS, prouvent à l'évidence qu'une alliance probable avec les Bactériens, a sans doute permis au docteur d'envahir à nouveau le système. Le grand conseil réuni en toute hâte, décide de tenter l'impossible en confiant à James BURTON, jeune et brillant capitaine de l'impérial Air Force, le redoutable et nouveau chasseur METALION pour une mission quasi suicidaire : la reconquête de NÉMÉSIS.



Musique étonnante !

Une présentation des personnages très cinématograhique, est bercée par une musique de toute beauté, où seuls le rythme et la basse sont assurés normalement par le processeur sonore, le reste semble digitalisé (voir l'article sur F1 SPIRIT). Extraordinairement excitant qu'il en soit ainsi durant tout le jeu !

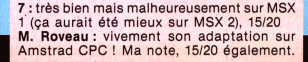
Graphisme extraordinaire!

En effet. Outre une difficulté accrue, la principale caractéristique de cette nouvelle version de NÉMÉSIS est un graphisme MSX 1 poussé à l'extrême. Cela nous vaut de chaleureux décors d'une incroyable densité : sculptures colossales, plantes géantes projettant des graines meurtrières, essaims venimeux, murs végétaux, cités marmoréennes, royaumes glacés ou incandescents, vastes complexes recouverts d'échafaudages protecteurs, immenses couloirs organiques tapissés de cruelles anémones de l'espace, etc. La traversée des territoires, squattés à mort par les sbires du docteur Vernom, ne laisse aucun répit au malheureux Metalion, pourtant doté ici d'options supplémentaires. De plus, la fin de chaque tableau est ponctuée d'un duel sans merci contre un croiseur de plus en plus indescriptible, dont il faut détruire le cœur énergétique. Mais NÉMÉSIS 2 ne se raconte pas, il se joue !



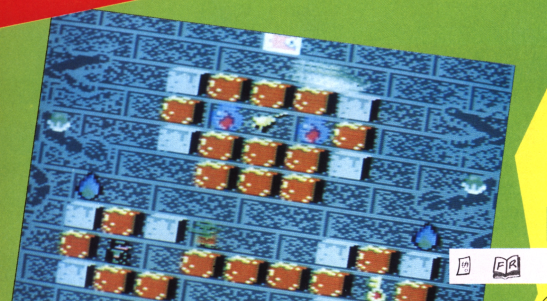
Jean-Claude Paulin





7 : très bien mais malheureusement sur MSX 1 (ça aurait été mieux sur MSX 2), 15/20
M. Roveau : vivement son adaptation sur Amstrad CPC ! Ma note, 15/20 également.



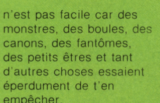


C64 CPC

SOLOMON'S KEY

Us Gold – Arcade/réflexion



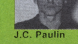
N'étais-tu pas au courant qu'il y a très longtemps, dans des pays inconnus, régnait un roi appelé Solomon ? Il avait réussi à accumuler une fortune considérable.
Depuis, beaucoup de bandits de grand-chemin ont testé leur chance dans l'espoir de devenir riche à millions. Mais aucun n'a encore réussi à arriver au coffre contenant ce merveilleux trésor. A toi de tenter de le ramener. Mais cela n'est pas facile car des monstres, des boules, des canons, des fantômes, des petits êtres et tant d'autres choses essaient éperdument de t'en empêcher.
Pour parler musique elle est excellente. Les bruitages sont aussi géniaux que le reste. Les graphismes par contre auraient pu être un peu plus soignés. Mais étant donné que les déplacements sont rapides et précis, si le joystick est de bonne qualité, le jeu reste prenant. La limitation du temps est parfois irritante car celui passé à réfléchir et celui pris à jouer excèdent celui imparti.
Me suis-je bien fait comprendre ?

Sined



M. Roveau : adepte de Eggerland je ne puis être que fan de ce soft. Pour un commodore, les graphismes ne sont pas terribles. Jeu 15/20, Graphismes 5/20.
J.C. Paulin : si les décors étaient à la hauteur de mon MSX, ce jeu mériterait 16/20.


M. Roveau


J.C. Paulin

ST CPC C64

INDIANA JONES

Us Gold – Action

BEURK !!! GAME MAG

Ça y est. L'Aventure est de retour. Depuis le temps qu'on l'attendait... Bon, soyons un peu sérieux : Indy vient de découvrir le village de Mandrapore (Indes), autrefois protégé par la Pierre de Sankara, mais volée par le sinistre Mola Ram. Alors il se propose d'aller la lui reprendre, armé de son seul fouet et de son courage. Il s'agit de l'adaptation du jeu de café du même nom, lui-même tiré du film du même nom. Et je ne dirai qu'une chose : heureusement que j'ai vu le film avant, sinon le logiciel ne m'aurait pas donné envie d'y aller.



GAME MAG ET GREMLIN GRAPHICS VOUS OFFRENT UN CONCOURS « SPECIAL PETITS »

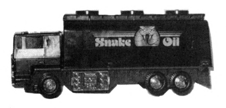
CONCOURS « BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE »

Les concours où vous pouvez gagner des tas de choses sympathiques c'est bien. Mais, reconnaissez-le, la plupart du temps ils concernent plutôt les plus de dix ans. Pour les plus jeunes ils sont trop compliqués. Ici, nous vous proposons de faire jouer les p'tits loups de votre entourage et de leur faire gagner des jouets « achtément rigolos ». Soyez gentils : expliquez-leur le règlement.

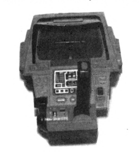
BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

Les prix

1er prix : le camion Mask. Avec plein de gadgets dedans pour tirer sur tout ce qui bouge. Plus le véhicule tout-terrain, hydro-glisseur de Mask. Plus le jeu « Basil ».



2e prix : un petit écran avec manette incorporée, « Space-Turbo ». Un jeu Basil.



3e prix : un robot Zoïd, Redhorn le Terrible, alias « le plus horrible et le plus impérial des Zoïds Rouges ». Un jeu Basil.

4e prix : deux puzzles représentant des scènes extraites du film Basil. Un jeu Basil.

5e prix : une boîte de Mako moulages avec Zorro. Un jeu Basil.

6e prix : une boîte multi-dessins permettant de réaliser les personnages connus de Walt Disney. Un jeu Basil.

Du 7e au 30e prix : un jeu Basil.

Le jeu

Le tout nouveau logiciel de chez Gremlin, « Basil The Great Mouse Detective » est issu du film de Walt Disney du même nom. Beaucoup d'entre vous l'ont certainement vu, l'année dernière, pendant les vacances de Noël. Et bien vous allez nous faire des « zoulis » dessins. Vous choisissez au choix Basil ou l'un des personnages du film, vous le dessinez et vous nous envoyez votre chef-d'œuvre. Nous sélectionnerons les cinquante plus beaux et tirerons au sort dans l'ordre des trente premiers.

Le règlement

1) Vous avez jusqu'au 15 décembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi, pour envoyer vos réponses à : SFMI – Concours Basil – BP 3 – Zac de Mousquette 06740 Châteauneuf de Grasse.
2) Les cinquante plus beaux dessins seront sélectionnés par les équipes de Gremlin Graphic et de Game Mag, puis les trente premiers seront tirés au sort et dans l'ordre.
3) Les lots seront directement envoyés aux gagnants par la société SFMI (importateur en France de Gremlin Graphic) par la poste à partir du 3 janvier 1988.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay-sous-Bois.

Coupon-réponse – Concours Basil –

Nom .... Prénom ....

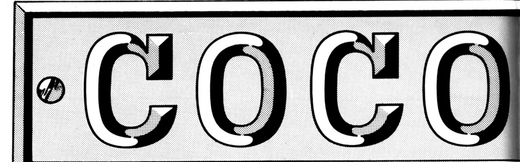
Adresse complète : ....

....

Mon âge ....

(Coupon à retourner à : SFMI, Concours Basil, BP 3, Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse).





DU NOUVEAU DANS L'OUEST DE PARIS

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ **45.01.67.28**
Métro Argentine

COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

TOUS OUVERTS DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H à 19 H

AMSTRAD CPC K7

COMPILATIONS :	
IMAGINE ARCADE HITS	110
ALL STAR HITS N.2	110
STAR GAMES 2	89
AMSTRAD GOLD HITS N.2	89
OCEAN ALL STAR HITS	89
HIT PACK	89
HIT PACK 2	89
HIT PACK 3	89
6 PACK VOL.2	89
KONAMI GREATEST HITS	89
THEY SOLD A MILLION	89
THEY SOLD A MILLION 2	89
THEY SOLD A MILLION 3	89
PACK LORICIEL N. 4	145
ACADEMY	85
ARMY MOVES	89
ACE OF ACES	89
ARKANOID	85
BIVOUAC	145
BARBARIANS	95
BALL BREAKER	85
BOMBJACK 2	89
CALIFORNIA GAMES	89
CHARLY DIAM'S	140
CONVOY RAIDERS	85
COBRA	85
CAMELOT WARRIOR	95
DEATH WISH 3	85
DEATHSCAPE	95
ENDURO RACER	89
GAME OVER	85
GRAND PRIX 500CC	145
GAUNTLET	95
GHOST'N GOBLINS	85
HYBRID	95
INDIANA JONES	95
INFILTRATOR	95
JACK THE NIPPER 2	89
JAIL BREAK	95
KRACKOUT	95
LE TALISMAN D'OSIRIS	145
LES DIEUX DE LA MER	145
LEADER BOARD	85
MYSTERY OF THE NILE	95
MISSION	140
MASK	95
MARCHE A L'OMBRE	140
MARIO BROS	89
METROCROSS	95
MARBLE MADNESS CONST. KIT	120
NEMESIS	85
PAPERBOY	85
PROHIBITION	190
QUARTET	95
RYGAR	89
RENEGADE	89
ROAD RUNNER	89
SOLOMON'S KEY	89
SURVIVOR	95
SLAP FIGHT	89
SAMURAI TRILOGY	89
STARFOX	95
SABOTEUR 2	89
STRIKE FORCE COBRA	95
SUPERCYCLE	95
SYGMA 7	89
SHAOLIN'S ROAD	89
SILENT SERVICE	90
STARGLIDER	145
THRONE OF FIRE	89
TUER N'EST PAS JOUER	95
TANK	89
TAI PAN	89
TENEBRES	89
TRAILBLAZER	88
VICTORY ROAD	89
WORLD CLASS LEADERBOARD	89
WONDERBOY	89
WORLD GAMES	95
XEVIOUS	89
ZYNAPS	95

AMSTRAD CPC DISK

COMPILATIONS :	
ALL STAR HITS N.2	149
IMAGINE AECADE HITS	149
ALBUM EPYX	169
GAME SET AND MATCH	169
STAR GAMES 2	139
AMSTRAD GOLD HITS N.2	139
OCEAN ALL STAR HITS	139
HIT PACK	139
HIT PACK 2	139
HIT PACK 3	139
6 PACK N. 2	139
KONAMI GREATEST HITS	139
THEY SOLD A MILLION	139
THEY SOLD A MILLION 2	139
THEY SOLD A MILLION 3	139
ACADEMY	139
ARMY MOVES	139
ACE OF ACES	139
ARKANOID	139
ATTENTAT	99
BATTLE SHIPS	139
BIVOUAC	145
BARBARIANS	135
BASKETBALL TWO ON TWO	139
BOMBJACK 2	139
BOB WINNER	169
CALIFORNIA GAMES	139
CONVOY RAIDERS	145
COBRA	139
CAMELOT WARRIOR	160
COLOSSUS CHESS 4	180
DEATH WISH 3	139
DEATHSCAPE	160
DRAGON'S LAIR	145
DRAGON'S LAIR 2	145
ENDURO RACER	145
GAME OVER	139
GREAT ESCAPE	139
GAUNTLET	145
HEAD OVER HEELS	145
INDIANA JONES	139
IKARI WARRIOR	139
JACK THE NIPPER 2	139
JAIL BREAK	145
LE TALISMAN D'OSIRIS	180
LES DIEUX DE LA MER	195
LES TEMPLIERS D'ORVEN	195
LE MASQUE +	179
MYSTERY OF THE NILE	160
MASK	145
MARCHE A L'OMBRE	189
MAG MAX	149
METROCROSS	145
MEURTRE A GRANDE VITESSE	210
NITROGLYCERINE	240
PAPERBOY	135
PROHIBITION	210
QUARTET	140
RYGAR	139
RENEGADE	139
ROAD RUNNER	140
SURVIVOR	145
STARFOX	169
SLAP FIGHT	140
SAMURAI TRILOGY	145
SABOTEUR 2	145
STRIKE FORCE COBRA	149
SUPERCYCLE	139
STRIKE FORCE HARRIER	139
SHAOLIN'S ROAD KUNG-FU	149
SILENT SERVICE	139
STARGLIDER	230
TRANTOR	139
TANK	139
TUER N'EST PAS JOUER	190
THE PAWN (6128)	199
VICTORY ROAD	139
WORLD CLASS LEADERBOARD	139
WIZBALL	145
WONDERBOY	140
XEVIOUS	139

COMMODORE 64

	C	/D
POWER CARTRIDGE	470	K
ACE 2	95	149
ARMY MOVES	85	139
ARKANOID	85	139
AUSTERLITZ	150	190
ACE OF ACES	89	139
BATTLE SHIPS	89	139
BUBBLE BOBBLE	95	145
BISMARCK	110	169
BATTLE CRUISER		430
BARBARIANS	89	139
CALIFORNIA GAMES	89	139
CONVOY RAIDERS	95	145
DEATHWISH 3	95	149
DEFENDER OF THE CROWN		169
DESTROYER		145
EPYX EPICS	95	145
ENDURO RACER	89	139
FLIGHT SIMULATOR II. N. FR		590
GAME SET AND MATCH	119	169
GUILD OF THIEVES		195
GAME OVER	89	139
GREAT ESCAPE	85	139
GRAND PRIX 500cc	139	189
GUNSHIP	139	189
GAUNTLET	89	139
HEAD OVER HEELS	85	139
H.M.S PEGASUS		290
HIT PACK	89	139
HIT PACK 2	89	139
HIT PACK 3	89	139
6 PACK VOL. 2	89	139
INDIANA JONES	89	139
INFILTRATOR	89	139
JACK THE NIPPER 2	89	139
JAIL BREAK	89	139
KAMPFGRUPPE		350
KONAMI GREATEST HITS	89	139
LIVINGSTONE	95	149
LAST NINJA	99	145
LA GESTE D'ARTILLAC		240
LEADER BOARD	89	139
MYSTERY OF THE NILE	95	149
MEAN CITY	95	145
MEGA APOCALYPSE	99	149
MAG MAX	89	145
METRO CROSS	89	139
PIRATES	145	185
RENEGADE	95	145
RYGAR	95	145
RED L.E.D	95	149
ROAD RUNNER	95	145
REVS +	120	
SUPER SPRINT	85	135
SOLOMON'S KEY	89	139
SUMMER GOLD	99	
STAR GAMES 2	89	145
SUPER SOCCER	89	139
SLAP FIGHT	89	139
SNAP DRAGON	95	145
SAMURAI TRILOGY	89	139
SHORT CIRCUIT	85	139
STARGLIDER	160	190
SILENT SERVICE	89	139
TRANTOR	89	139
TRACK & FIELD	95	149
TUER N'EST PAS JOUER	95	145
THE FIFTH QUADRAN	95	145
TOP GUN	89	129
TAI PAN	89	149
TOMAHAWK	99	149
THE PAWN		199
ULTIMA 1		260
ULTIMA 3		260
ULTIMA 4		260
VICTORY ROAD	89	139
WIZ	95	145
WARGAME CONSTRUCTION SET		240
WORLD CLASS LEADERBOARD	95	169
WONDERBOY	89	135
WIZBALL	99	149
WORLD GAMES	95	145
X15	95	149

APPLE

AUTODUEL	390
ALTERNATE REALITY	290
A.R. THE DUNGEON	290
BARD'S TALES	390
BARD'S TALES 2	490
BLACK CAULDRON	350
BATTLE CRUISER	590
BLUE POWDER GREY SMOKE	490
COMMANDO	320
CHESSMASTER 2000	390
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	360
EXCALIBUR QUEST	210
EARTH ORBIT STATION	350
GLOBE TROTTER	210
GUILD OF THIEVES	250
FLIGHT SIMULATOR 2	490
F15 STRIKE EAGLE	230
H.M.S PEGASUS	390
INFILTRATOR	390
JET	490
KARATEKA	320
KING QUEST 3	290
LA CITE PERDUE	210
LITTLE COMPUTER PEOPLE	390
LA GESTE D'ARTILLAC	290
MURDER ON MISSISSIPI	290
MARBLE MADNESS	350
MOEBIUS	520
NATO COMMANDER	290
OGRE	290
PHANTASIE 3	390
PORTAL	390
ROADWAR 2000	290
ROADWAR EUROPE	450
SKY CRAZED	250
SUPER BOULDERDASH	190
SUBBATTLE SIM	290
SKYFOX	240
SOLO FLIGHT	240
STARGLIDER	290
SILENT SERVICE	290
SUMMER GAMES	290
SUMMER GAMES 2	260
THE PAWN	260
UNDER FIRE	540
ULTIMA 1	290
ULTIMA 3	490
ULTIMA 4	740
WORLD CLASS LEADERBOARD	350
WINTER GAMES	260
WIZARD CROWN	350

CONSOLE SEGA

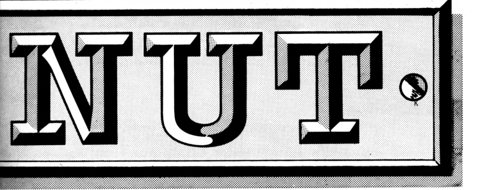
CONSOLE SEGA	990
CARTOUCHES :	
PISTOLET PHASER +	
-MARKSMAN SHOOTING	
-TRAP SHOOTING	
-SAFARI HUNT	449
ALEX KIDD	219
ACTION FIGHTER	219
ASTRO WARRIOR	219
BLACK BELT	219
CHOPLIFTER	219
ENDURO RACER	219
F16 FIGHTER	169
GHOST HOUSE	169
MY HERO	169
OUT RUN	269
PRO WRESLING	219
QUARTET	219
SUPER TENNIS	169
SPACE HARRIER	269
SHOOTING GALLERY	219
TEDDY BOY	169
TRANSBOOT	169
THE NINJA	219
WORLD SOCCER	219
WORLD GRAND PRIX	219
WONDERBOY	219
ZILLION	219

IBM PC/COMPATIBLES

ARKANOID	190
ANNALS OF ROME	290
ACE OF ACES	350
ANCIENT ART OF WAR	490
ARTIFOX	490
BALANCE OF POWER	350
BASKETBALL	250
BOB WINNER	260
COMMANDO	390
COMPUTER DIPLOMACY	490
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP GOLF	290
DES CHIFFRES ET DES LETTRES	350
DEFENDER OF THE CROWN	290
DESTROYER	290
DUNGEONS STYLEME	190
FOOTBALL MANAGER	320
FLIGHT SIMULATOR	490
SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM.	
l'UNITE	250
GUNSHIP	490
GETTYSBURG	590
GULFSTRIKE	290
INFILTRATOR	290
JET	590
KING QUEST III	490
LUNAR EXPLORER	350
MISSION	250
MEURTRES EN SERIE	380
MARBLE MADNESS	490
M.G.T.	250
PROHIBITION	290
PINBALL WIZARD	350
PHANTASIE	390
PAC MAN	290
PORTAL	350
ROADWAR 2000	350
SAPIENS	290
SABOTEUR 2	250
STARGLIDER	250
STAR FLIGHT	550
SPACE QUEST	350
SILENT SERVICE	299
TOP GUN	240
TRIVIAL PURSUIT	295
ULTIMA 3	290
ULTIMA 4	590
WORLD CLASS LEADERBOARD	450
WORLD TOUR GOLF	250
WILDERNESS	590
WORLD GAMES	380
10TH FRAME	520

CONSOLE NINTENDO :

CONSOLE NINTENDO :	
+ 2 JOYSTICKS	
+ CABLE PERITEL	
+ MARIO BROS	1190
CONSOLE NINTENDO DE LUXE :	
+ ROBOT R.O.B.	
+ PISTOLET A RAYONS	
+ 2 JOYSTICKS	
+ CABLE PERITEL	
+ GYROMITE	
+ DUCK HUNT	1990
BASEBALL	N.C
DONKEY KONG	N.C
DONKEY KONG JR	N.C
DONKEY KONG 3	N.C
EXITEBIKE	N.C
GOLF	N.C
KUNG FU	N.C
MARIO BROS	N.C
MACH RIDER	N.C
POPEYE	N.C
PINBALL	N.C
SUPER MARIO BROS	N.C
SOCCER	N.C
SPORTS SERIES	N.C
TENNIS	N.C





1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de : COCONUT
Frais de port 20 F
RÉSERVATION POSSIBLE PAR TÉLÉPHONE
DES SPÉCIALISTES
UN CLUB (MOINS 10 %)

ATARI XL/XE

Titre	Prix	
ARKANOID	95	C
ARKANOID	145	D
ATARI ACES	99	C
ARCADE CLASSICS	95	C
AIRWOLF	95	C
BETA LYRAE	120	C
BOULDERDASH 2	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	110	C
BOULDERDASH CONSTRUC KIT	180	D
CRISTAL RAIDERS	69	C
CONFLICT IN VIETNAM	150	C
CONFLICT IN VIETNAM	190	D
COLOSSUS CHESS 4.0	120	C
COLOSSUS CHESS 4.0	160	D
CHESSMASTER 2000	490	D
GAUNTLET	95	C
GAUNTLET	145	D
DEEPER DUNGEONS(EXT.GAUNT)	69	C
DEEPER DUNGEONS	129	D
GREEN BERET	95	C
GHOSTBUSTERS	120	C
HOVER BOOVER	69	C
HEAD OVER HEELS	89	C
HEAD OVER HEELS	145	D
HARDBALL	95	C
INTERNATIONAL KARATE	90	C
INTERNATIONAL KARATE	149	D
KENNEDY APPROACH	140	C
KNIGHT OF THE DESERT	145	D
LAST V8	69	C
L'ENIGME DU TRIANGLE	210	D
LEADER BOARD	95	C
LEADER BOARD	169	D
LEADER BOARD TOURNAMENT	90	C
MERCENARY COMPENDIUM	169	C
NINJA	69	C
ON MAN AND HIS DROID	69	C
PLATFORM PERFECTION	99	C
PIRATES OF THE BARBARY COAST	149	D
RAID OVER MOSCOU	120	C
RAID OVER MOSCOU	150	D
SPINDIZZI	120	C
SPINDIZZI	169	D
SMASH HITS VOL. 7	95	C
SMASH HITS VOL. 7	145	D
SPITFIRE 40	110	C
SPITFIRE 40	160	D
SHOOT EM UP	99	C
SOLO FLIGHT 2	110	C
SOLO FLIGHT 2	160	D
SILENT SERVICE	95	C
SILENT SERVICE	145	D
SPY V SPY II	95	C
SPY V SPY II	145	D
SUMMER GAMES (epyx)	180	D
TUER N'EST PAS JOUER	110	C
TUER N'EST PAS JOUER	169	D
THE PAWN	199	D
TOMAHAWK	110	C
TOMAHAWK	169	D
TRAILBLAZER	95	C
TRAILBLAZER	145	D
TIGERS IN THE SNOW	145	D
VEGAS JACPOT	69	C

SPECTRUM

Titre	Prix
ARMY MOVES	89
ARKANOID	89
AVENGER	89
ACE OF ACES	95
BATTLE SHIPS	89
BOMBJACK 2	85
CALIFORNIA GAMES	89
CONVOY RAIDERS	95
COBRA	89
DEATH WISH 3	89
DRAGON'S LAIR	99
DRAGON'S LAIR 2	99
ENDURO RACER	99
EXPRESS RAIDER	95
F 15 STRIKE EAGLE	120
GAME SET AND MATCH	120
GUADALCANAL	95
GAME OVER	95
GAUNTLET	89
GHOST AND GOBLINS	99
HYBRID	95
HIT PACK	95
HIT PACK 2	95
HIT PACK 3	99
6 PACK N.2	95
HIGHLANDER	95
HEAD OVER HEELS	89
INDIANA JONES	95
INFILTRATOR	99
JACK THE NIPPER 2	95
JAIL BREAK	89
KONAMI'S COIN OP HITS	95
LEADER BOARD	99
MASK	89
MAG MAX	89
METROCROSS	89
PI R2	89
PAPERBOY	85
QUARTET	95
RYGAR	89
RENEGADE	95
ROAD RUNNER	95
RETURN TO OZ	69
SUPER SPRINT	95
SOLOMON'S KEY	95
STAR GAMES 2	90
STAR RAIDERS 2	99
STARGLIDER	170
SILENT SERVICE	95
TRANTOR	95
THE TUBE	95
TANK	95
TAI PAN	89
THE PAWN (128K)	149
THEY SOLD A MILLION 2	99
THEY SOLD A MILLION 3	99
WORLD CLASS LEADERBOARD	95
WIZBALL	95
WONDERBOY	95
WORLD GAMES	89

PROMOTIONS EN MAGASIN.
(LOGICIELS A PARTIR DE 29F)

ATARI 520/1040 STF

Titre	Prix
ANNAL OF ROME	195
AIRBALL	249
ARKANOID	145
ALTAIR	275
ARTICFOX	310
AUTODUEL	290
ALTERNATE REALITY	290
BARD'S TALES	290
BARBARIAN (PSYNODIS)	199
BARBARIAN (PALACE SOFT)	169
BOULDERDASH CONST. SET	190
BALANCE OF POWER	295
COLONIAL CONQUEST	390
CHESSMASTER 2000	350
CHAMPIONSHIP WRESTLING	240
DEFENDER OF THE CROWN	285
F15 STRIKE EAGLE	195
FLIGHT SIMULATOR II C/MONOCHROME	430
GAUNTLET	225
GOLDRUNNER	225
GOLDEN PATH	190
GUILD OF THIEVES	240
GRAND PRIX 500cc	190
HARDBALL	250
INDIANA JONES	195
JEWELS OF DARKNESS	190
KARATE KID 2	240
KING QUEST 2	295
KING QUEST 3	350
LA HANSE	250
LEADER BOARD	245
MISSION	195
MARCHE A L'OMBRE	195
MISSION ELEVATOR	195
MORTVILLE MANOR	195
METRO CROSS	225
OGRE	290
PROHIBITION	245
PHANTASIE	310
PHANTASIE 2	310
PHANTASIE 3	310
PAWN	225
ROAD RUNNER	210
ROADWAR EUROPA	249
ROADWAR 2000	249
SENTINEL	195
SAPIENS	195
S.D.I.	289
STRIKE FORCE HARRIER	245
STAR GLIDER	239
SILENT SERVICE	239
TERRORPODS	245
THE LAND OF LOUNGE LIZARD	445
TRACKER	195
T.N.T.	195
TONIC TILE	245
TAI PAN	195
TRAILBLAZER	245
TURBO GT	180
ULTIMA 3	290
WINTER GAMES	220
WORLD GAMES	220
XEVIOUS	245
10 TH FRAME	245

ATARI ST UTILITAIRES

Titre	Prix
ANIMATIC	250
AEGIS ANIMATOR	750
ART DIRECTOR	560
BECKER TEXT	750
BASIC G.F.A	495
CAD 3D	390
COMPILATOR G.F.A	495
CALCOMAT TABLEUR FR	450
CALCOMAT +	750
DIGI DRUM	190
DATAMAT ST	450
DEGAS ELITE	790
EASY DRAW	950
FAST BASIC	1200
FILM DIRECTOR	490
GFA VECTOR ST	495
GFA DRAFT	950
LATTICE C	990
MCC PASCAL	990
MUSIC STUDIO	260
NEOCHROME	250
PORTFOLIO	2200
PROFIMAT ST	495
PRO SOUND DESIGNER	690
PUBLISHING PARTNER	1690
PLUS PAINT ST	395
SOLUTION	2400
SPRITE CONSTRUCTION SET	249
ST REPLAY	650
SUPERBASE ST	950
TEXTOMAT	450
Z TIME	590

UTILITAIRES MUSIQUE STEINBERG :

Titre	Prix
PRO 24	2450
MASTERCORE	2800
SOUND WORKS S900	2500
SOUND WORKS PROPHET	2500
SOUND WORKS MIRAGE	2500
SYNTH WORKS DX/TX7	1800
SYNTH WORKS FB01	1250
SYNTH WORKS TX 81Z	1250
SYNTH WORKS ESQ1	2200

LIBRAIRIE :
TOUTE LA LIBRAIRIE MICRO-APPLICATION DISPONIBLE EN MAGASIN

DISQUETTES VIERGES DE GRANDE MARQUE

ATARI ST/AMIGA/

Article	Prix
10 DISQ. 3,5'' SF/DD	99
10 DISQ. 3,5'' DF/DD	180
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.	100
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.	150

AMSTRAD CPC :

Article	Prix
10 DISQ. 3''1/4 DF/DD	190

APPLE /C64 / ATARI XL :

Article	Prix
10 DISQ. 5''1/4 SF/DD	69
10 DISQ. 5''1/4 DF / DD	89
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.	100

MATERIEL ATARI ST

BASIC GFA OFFERT POUR TOUT ACHAT D'ORDINATEUR.

U.C. :

Article	Prix
520 STF	2990
520 STF + MONITEUR MONO	4480
520 STF + COULEUR SC1224	5490
520 STF + COULEUR 8801	4990
1040 STF	4990
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + COULEUR 8801	6990
1040 STF + COULEUR SC1224	7490
1040 STF + COULEUR 8832	7990
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT

MONITEURS ATARI :

Article	Prix
MONOCHROME SM125	1590
COULEUR SC1224	2990

MONITEURS COULEUR PHILIPS :

Article	Prix
-8801	2490
-8832 (COULEUR + MONO + TTL)	3490

IMPRIMANTES :

Article	Prix
ATARI SMM804	1990
STAR NL10 + INTERFACE ST	2890
STAR NL10 + INTERFACE C64	2890
STAR NL10 + INTERFACE IBM	3450
STAR NB 24/10	7990
INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE POUR NL10	800
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR SMM804	79
RUBAN ENCREUR NL10	79

LECTEURS DISQUE :

Article	Prix
DISQUE DUR SH205 20 MEGA	4490
DISQ. SUPP. SF 314 1 MEGA	1990

COMITES D'ENTREPRISES NOUS CONSULTER.

PRIX ETUDIANTS.

POUR L'EXPEDITION DE MACHINES FRAIS D'EXPEDITION = 150 FF.

ENVOI PAR SERNAM.

GRAND CHOIX. DE LOGICIELS POUR AMIGA ET TOMSON EN MAGASIN

JOYSTICKS

C64/ATARI/AMSTRAD/SPECTRUM :

Article	Prix
CAPTAIN GRANT	89
SLICK STICK	110
SPEEDKING KONIX	150
SWITCH JOY	170
PROFESSIONAL	170
PRO 5000	170

C64/ATARI/SPECTRUM :

Article	Prix
QUICKSHOT 2	79
QUICKSHOT 2 TURBO	140

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS

NOUVEAUTÉS CHAQUE JOUR PROVENANCE :
USA
ANGLETERRE
FRANCE
ALLEMAGNE
CANADA



GAME 02/87

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris

NOM ____________

ADRESSE ____________

____

____

TÉL. ____________

TITRES	PRIX
Participation au frais de port et d'emballage	+ 20 F

Précisez □ Cassette □ Disk - TOTAL à payer
Règlement : je joins □ chèque bancaire □ C.C.P. □ mandat-lettre
□ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement).
PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
□ THOMSON □ ATARI 800 □ AMSTRAD □ ORIC □ MSX □ C64 □ SPECTRUM

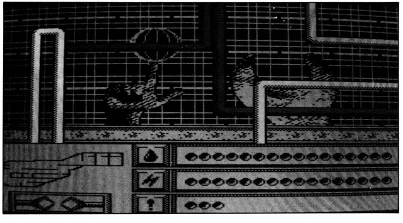
MSX 1 et 2

RASTERSCAN



Mastertronic pour MSX 1 et II – Arcade/aventure

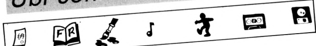


Grièvement endommagé par une ignominieuse attaque des SKIR, l'immense vaisseau spatial RASTERSCAN dérive dangereusement vers une étoile proche. Subsiste à bord en état de marche, un petit robot sphérique (M.S.B.) ordinairement dévoué aux tâches ménagères. Devant l'imminence de l'anéantissement et via un téléguidage des plus savant, cette précieuse mécanique, dépourvue de membres et particulièrement sensible à l'inertie, va se muer en bricoleur pour rafistoler au mieux les éléments vitaux du navire en perdition. Le générateur défaillant pour cause de fuite dans l'espace de son précieux carburant, devra être réalimenté, puis reconnecté aux quatre propulseurs exsangues. La remise en fonction du scanner (radar hyper-cosmique) et la découverte de la salle de contrôle hébergeant le système de pilotage, permettront finalement d'arracher le RASTERSCAN à l'attraction mortelle.

Jean-Claude Paulin

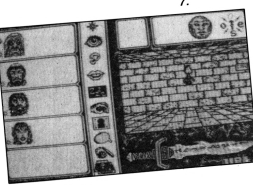
LE MAITRE DES AMES CPC

Ubi Soft – Dongeon et dragon



Le « Dongeon et Dragon » façon Ubi Soft. Rien de bien différent par rapport à Fer et Flamme, par exemple. L'histoire, peut-être ? Votre but est de retrouver le Maître des Ames, de la combattre, et, pourquoi pas, de la vaincre. Tout ça se passe au royaume des Licornes, et ça me fait bien plaisir. Le reste est classique chez Ubi : gestion entière du jeu par icônes, graphismes en mode 1 et pas trop laids, jolie musique pendant la page de présentation, etc. Pour les passionnés de D&D uniquement...

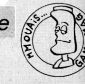
7.

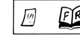
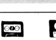


CPC

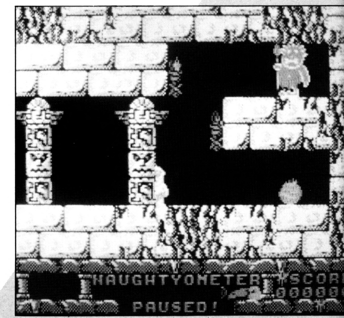
JACK THE NIPPER II (IN COCONUT CAPERS)

Gremlin Graphics - Arcade/aventure



Vous vous souvenez de Jack The Nipper, cette petite terreur âgée de quelques années seulement, et qui fout... la mer... partout où elle passait ? Vous vous souvenez des jolis graphismes plein de couleurs, de l'humour qu'il y avait dans ce jeu, et de la jolie musique qui l'accompagnait ? Bon, eh bien voici la suite de ce merveilleux jeu, Jack the Nipper in the Coconut Capers. Le même héros, sans les jolis graphismes, sans l'humour, sans la jolie musique, bref, sans intérêt.



FORTERESSE

Loriciels - Aventure

En des temps jadis fort reculés, un royaume barbare, dont l'unique loi était la force, régnait sur le monde. Lors d'un assaut, la jôôôôlie Gwendoline, fille du bon roi Angkor, fut capturée par les puissances du Mal. Là, elle fut mise à nu (oh !), puis enfermée dans une armure miteuse en bronze, au fin fond d'une forteresse, où elle attend qu'un preux chevalier vienne l'arracher aux griffes de la mort. Ce chevalier c'est vous, Gwendoline, c'est votre voisine (ou sa sœur, si vous la trouvez mieux).

Jeu d'aventure aux graphismes entièrement digitalisés puis retravaillés. Forteresse se passe fort bien d'analyseur syntaxique, de par une utilisation heureuse des icônes et de la synthèse vocale. Bien que réputé limité, ce procédé ne vous empêchera certainement pas de retrouver la belle, de la dévêtir de sa prison de fer, et d'en faire ce que vous voudrez...

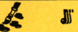
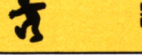
Attention, la version cassette est fortement déconseillée aux cardiaques et autres impatients.

MSX 2

L'OISEAU DE FEU

Konami (Mega-Rom MSX II)



Depuis des temps immémoriaux, le grâcieux messager du divin apaisait de son vol majestueux le tourment des hommes. La splendeur et le chant merveilleux de l'oiseau de feu, étaient pour chacun symbole d'espérance. Jusqu'au jour où le précieux volatile prisonnier des démons, offrit ses pleurs aux vents plaintifs pour avertir les humains de l'arrivée des ténèbres.
Pardonnez l'invention de ce conte (j'espère qu'il correspond à la réalité de l'histoire), mais une œuvre aussi artistiquement réalisée, incite quelque peu au lyrisme... Bon, je ne le ferai plus.

Magnificence !

Excusez le superlatif (encore !), mais tout dans ce jeu force l'admiration. Le parcours et l'action, directement Inspirés de Knightmare, sont considérablement enrichie par une faune et une flore de toute beauté. Les décors, d'une finesse extrême, défilent par un scrolling lent et majestueux. On peut accéder ici aux parties latérales des tableaux traversés, lesquels bouclent indéfiniment jusqu'à la découverte du moyen d'ouvrir la porte donnant accès au tableau suivant. Le personnage, visiblement au courant des horreurs qui l'attendent, franchit résolument le portique maudit armé d'une multitude de poignards (il peut également sauter au moyen du second bouton de tir). La mort de certains monstres, autorise la traditionnelle quête d'objets à l'utilité souvent énigmatique (les sandales, la carte, les bouts de parchemin, c'est évident. Le rouleau enrubanné, le bidule rouge et le machin marron, mystère !). La récolte des plumes virevoltantes de l'oiseau de feu, permet l'acquisition d'armes offrant une meilleure efficacité. Ce n'est pas du luxe ! La résistance diabolique de certaines créatures et leur nombre croissant nécessite de grands moyens (jet de boules de feu par exemple). Chaque contact avec une statue représentant l'oiseau de feu, fait apparaître un message sibyllin parfaitement compréhensible... pour nos amis Japonais (dans la version en notre possession). Les monstres foisonnants, ainsi que les démons du tableau final qui errent parmi les crânes humains de joueurs malchanceux, sont absolument truculents.

Perfection !

L'arrivée toute prochaine de cette brillante réalisation, va supplanter bien des jeux et déboulonner quelques bits. Nous nous en réjouissons.

Jean-Claude Paulin

J.C. Paulin

M. Roveau

7 : même remarque que pour Némésis 2, mais en sens inverse, 16/20)
M. Roveau : fan de Nightmare, je ne puis être qu'un inconditionnel... 16/20



LE SOFT A SES LEGENDES

Astérix CHEZ RAHÃZADE



Alors que le ciel est bleu et que la mer est verte, s'ouvre la première fenêtre de cette nouvelle aventure d'Astérix.

- Obélix ! Descendons voir de plus près

Verso du coupon-réponse découpé

CONCOURS US GOLD GAME MAG

LA MACHINE D'ARCADE OUTRUN CHEZ VOUS

OutRun, ce sera LE jeu des fêtes de Noël. Tout le monde jouera sur OutRun, version CPC, ST, C 64, Spectrum ou console Sega. Alors ce qui serait vraiment chicos pour vous, ça serait de pouvoir faire jouer toutes vos petites copines, la concierge, votre Papa et le vieux tonton sur la vraie bécane. Je veux dire par là, la machine des salles d'arcade, grandeur nature. Et bien nous, avec Us Gold, nous vous l'offrons, cette VRAIE machine. Il suffit juste d'être le premier à ce concours superfastoche.

Les prix

1er prix : le jeu d'arcade OutRun.
2e et 3e : un pack de dix jeux plus un T. shirt Us Gold.
Du 4e au 10e prix : un pack de cinq jeux Us Gold.
Du 11e au 20e prix : un pack de trois jeux Us Gold.
Du 21e au 50e prix : un jeu Us Gold.

Le jeu

Attention ! Ce concours se déroule en deux manches : celle de ce mois de novembre et celle du mois de décembre (Game Mag n° 3 en vente à partir du 9 décembre). Vous répondez aux questions de ce mois-ci, vous les inscrivez sur le coupon-réponse Game Mag 2 et **vous les conservez.** Dans un mois, vous répondrez aux quatre questions suivantes sur le coupon Game Mag 3 et vous nous enverrez **les deux coupons ensembles.** Seuls ceux d'entre vous qui auront répondu juste aux deux séries de questions seront sélectionnés.
Pour le reste, ce n'est vraiment pas compliqué : regardez les photos ci-jointes.
Quel titre de Us Gold est représenté sur les quatre photos suivantes ? Pour chaque photo, il y a quatre réponses proposées, une seule d'entre elles est correcte, vous l'indiquez sur le coupon-réponse et c'est TOUT !

Le règlement

1) Vous avez jusqu'au 4 janvier 1988, le cachet de la poste faisant foi, pour nous envoyer vos réponses SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT à l'adresse suivante : Game Mag, concours OutRun, 5/7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 St-Mandé.
2) Les cinquante gagnants seront tirés au sort, dans l'ordre, parmi les bonnes réponses aux deux manches de ce concours, conjointement par la rédaction de Game Mag et l'équipe de Us Gold en France.
3) Les lots seront directement envoyés par Us Gold aux gagnants, à partir du 15 janvier 1988. (La machine d'arcade sera envoyée par transporteur et installée). La liste des gagnants sera publiée dans Game Mag n° 4.
4) Le règlement de ce concours est déposé chez Maître Jean Le Hennec, huissier à Fontenay sous Bois.



Photo n° 1
Indiana Jones – Black Magic – Xevious – Ace of Aces –

Photo n° 2
World Games – Winter Games – Metrocross – California Games –

Photo n° 3
Road Runner – America Cup – Express Raider – 10TH Frame –

Photo n° 4
Breakthru – Kung Fu Master – Rygar – Last Mission –

COUPON-REPONSE CONCOURS OUTRUN

Coupon-réponse découpé

DES AIDES POUR SAPIENS

Nous vous avons compris ! « Rescue », ça vous plaît un max. Nous continuons donc allègrement cette rubrique hyper-importante. Ce mois-ci : Sapiens, le plan complet de Maze of Galious, une immortalité totale pour Arkanoïd et Green Beret.



Sapiens, déjà fini ?

Liste des premières nécessités : onguent, mélisse, pervenche (aïe !), outre pleine (soif !), viande fraîche (miam !)
Armes : hache, sagaie, massue.

1ère étape : tuer beaucoup d'ours ou de loups pour nourrir sa tribu, ramener de la viande à son chef. Boire, manger et dormir avant de repartir.
2e étape : se diriger vers la tribu des « yeux malins » et échanger des peaux d'ours contre de la potion magique. La ramener à son chef.
3e étape : montrer que l'on est le plus fort, en relevant le défi des « Bras de roc » et prendre au chef, sa hache d'ivoire. La ramener à son chef.
4e étape : partir au combat chez les « hyènes folles », tuer leur chef et lui prendre le bâton sacré. Le ramener à son chef.
Victorieux de toutes ces épreuves, se préparer à la dernière plutôt coriace '(il faut être fort).
Gagné !

Quelques conseils : pour tuer un ours : prendre la hache, rester debout et frapper.

— Pour tuer un loup : prendre la hache, s'asseoir et frapper.

— Pour un lapin ou une poule : prendre la sagaie, attendre qu'il ou elle se rapproche, s'accroupir et frapper.

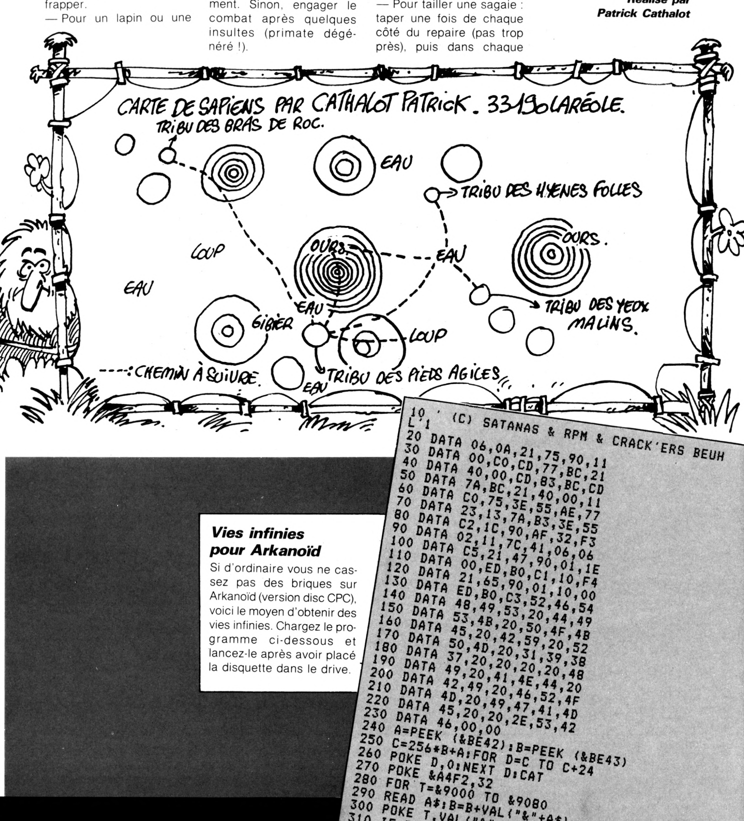
— Inutile de se battre lorsqu'on vous parle gentiment. Sinon, engager le combat après quelques insultes (primate dégénéré !).

— Pour obtenir de l'eau : « prendre » à l'apparition du message « Bruit de source ».

— Vérifier souvent votre état.

— Pour tailler une sagaie : taper une fois de chaque côté du repaire (pas trop près), puis dans chaque coin et ensuite à chaque extrémité (à peu près au centre). Finir par petits coups.

Réalisé par
Patrick Cathalot



Vies infinies pour Arkanoïd

Si d'ordinaire vous ne cassez pas des briques sur Arkanoïd (version disc CPC), voici le moyen d'obtenir des vies infinies. Chargez le programme ci-dessous et lancez-le après avoir placé la disquette dans le drive.

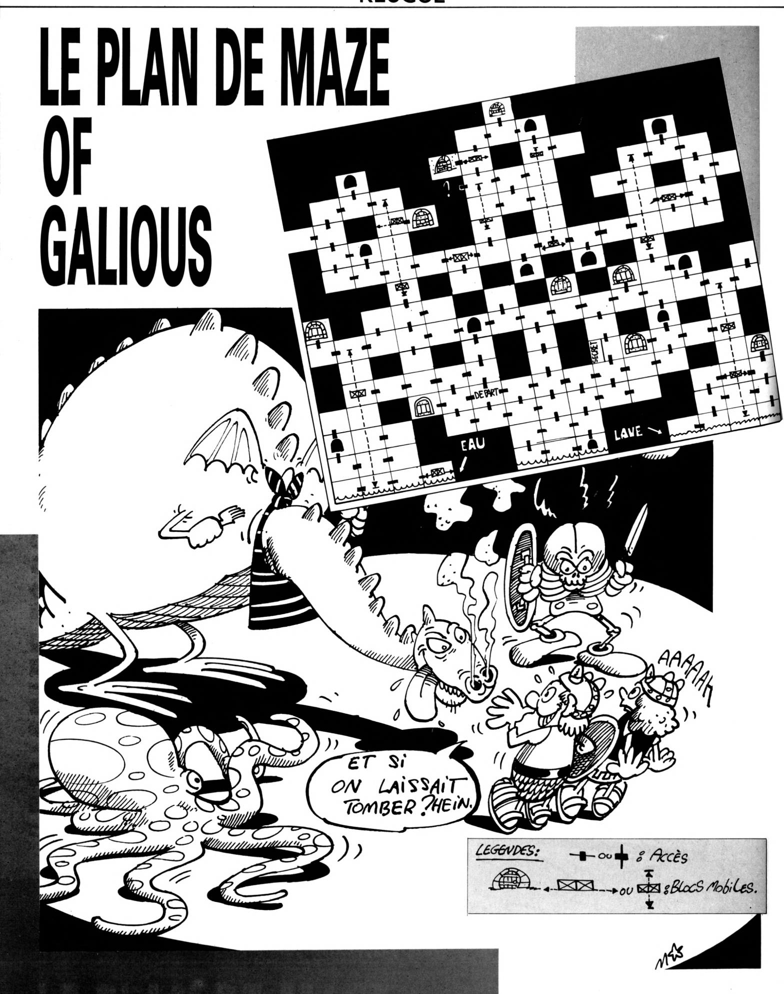
```
10 ' (C) SATANAS & RPM & CRACK'ERS BEUH
L'1
20 DATA 06,0A,21,75,90,11
30 DATA 00,C0,CD,77,BC,21
40 DATA 40,00,CD,83,BC,CD
50 DATA 7A,BC,21,40,00,11
60 DATA C0,75,3E,55,AE,77
70 DATA 23,13,7A,B3,3E,55
80 DATA C2,1C,90,AF,32,F3
90 DATA 02,11,7C,41,06,06
100 DATA C5,21,47,90,01,1E
110 DATA 00,ED,B0,C1,10,F4
120 DATA 21,65,90,01,10,00
130 DATA ED,B0,C3,52,46,54
140 DATA 48,49,53,20,44,49
150 DATA 53,4B,20,50,4F,4B
160 DATA 45,20,42,59,20,52
170 DATA 50,4D,20,31,39,38
180 DATA 37,20,20,20,20,48
190 DATA 49,20,41,4E,44,20
200 DATA 42,49,20,46,52,4F
210 DATA 4D,20,49,47,41,4D
220 DATA 45,20,20,2E,53,42
230 DATA 46,00,00
240 A=PEEK (&BE42):B=PEEK (&BE43)
250 C=256*B+A:FOR D=C TO C+24
260 POKE D,0:NEXT D:CAT
270 POKE &A4F2,32
280 FOR T=&9000 TO &9080
290 READ A$:B=B+VAL("&"+A$)
300 POKE T,VAL("&"+A$):NEXT T
310 IF B=10411 THEN CALL &9000
320 CALL &9000
```

```
10 ' (C) SATANAS & RPM & CRACK'ERS  BEUH
L'1
20 MEMORY &6FFF
30 LOAD"DATA0.BIN",&7000
40 POKE &7160,&80
50 POKE &7161,&BE
60 X=&BE80
70 READ A$
80 IF A$="XX" THEN 120
90 POKE  X, VAL("&"+A$)
100 X=X+1
110 GOTO 70
120 CALL &7000
130 DATA 3E,C9,32,3B,25
140 DATA 3E,00,32,34,14
150 DATA C3,30,02,XX
```

Invincibilité pour Green Beret

Soyez le meilleur en affrontant dans la joie et le confort le plus total, les ennemis de Green Beret (version disc). Même manœuvre que précédemment.

LE PLAN DE MAZE OF GALIOUS



OCEAN'S ALL STAR HITS N.°2

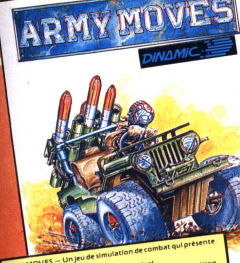


Le crime est une maladie.
Il est le remede!
Vous êtes Marion Cobretti, un des super flics de la "Brigade Zombie" et votre mission est de délivrer le mannequin Ingrid Knutsen qui est tombée entre les griffes de la bande de tueurs psychotiques du "Balafreur nocturne."
Le Cobra a l'action.

HEADOVER HEELS. De Océan — Si vous avez aimé BATMAN, alors vous ne pourrez résister à HEAD OVER HEELS.
Mr HEAD (la tête) et MR. HEELS (les jambes) sont capables quand ils sont réunis de faire des choses prodigieuses et ils ont l'intention, ensemble bien sûr, de pénétrer dans un château hanté, pour y mettre à mal le tyran qui y règne. Jeu d'aventure graphique — Action en 3 D.



Je n'ai jamais rien vu de pareil . . . ils arrivaient vers moi sous forme de nuées, de tourbillons gazeux, d'êtres tissant une toile arachnéenne mortelle. Je dois fabriquer cette arme invincible sinon je n'arriverais jamais à me débarrasser d'eux!



ARMY MOVES — Un jeu de simulation de combat qui présente 7 situations différentes.
Lancez-vous à l'attaque du quartier général ennemi et utilisez tous les moyens qui sont à votre disposition pour y parvenir: Jeeps, Hélicoptères. Mais de toutes facons vous serez forcé de traverser la jungle et les déserts à pieds. Votre mission présente des dangers à tout moment. Mais heureusement vous disposez d'un armement et d'un équipement très sophistiqués qui vous permettra si vous avez les réflexes de faire face à toute situation. Attention si vous décidez de vous lancer dans cette mission il faudra aller jusqu'au bout. Vous serez seul et ne pourrez pas faire demi-tour.

WIZBALL

Devenez le Magicien et partez à la conquête des créatures colorées; lancez des sorts et voyagez autour des planètes dans votre véhicule spatail. Wizball . . . un nouveau jeu fascinant, aux graphismes époustouflants et rempli d'action.



L'enfer sur l'autoroute arcade action armee

ocean

Ensemble de six jeux accessible à votre "budget argent de poche"

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: 93 42 7145.

HIT-PA

DES LECTEURS



1 **BARBARIAN**
[Palace Software]

2 **ARKANOID**
[Imagine]

3 **GAUNTLET**
[US Gold]

4 **CALIFORNIA GAMES**
[Epyx]

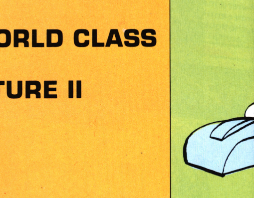
5 **VAMPIRE KILLER**
[Konami]

6 **ROAD RUNNER**
[US Gold]

7 **RENEGADE**
[Imagine]

8 **LEADER BOARD WORLD CLASS**
[US Gold]

9 **ANTARTIC ADVENTURE II**
[Konami]



10 **WONDER BOY**
[Activision]

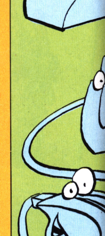
11 **WINTER GAMES**
[Epyx]

12 **THE GUILD OF THIELVES**
[Rainbird]

13 **TERRORPODS**
[Psygnosis]

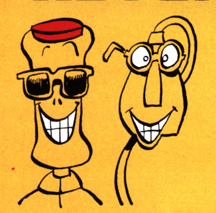
14 **NEMESIS**
[Konami]

15 **DEFENDER OF THE CROWN**
[Cinemaware]





DES REVENDEURS



1 **BARBARIAN**
[Palace Software]

2 **ARKANOID**
[Imagine]

3 **GAUNTLET**
[US Gold]

4 **RENEGADE**
[Imagine]

5 **LEADER BOARD WORLD CLASS**
[US Gold]

6 **IMPACT**
[Audio Genic]

7 **MANOIR DE MORTEVIEILLE**
[Khyilkor Création]

8 **ENDURO RACER**
[Activision]

9 **PROHIBITION**
[Infogrames]

10 **ROAD RUNNER**
[US Gold]

11 **PIRATES OF THE BARBARY COAST**
[Cascade Games]

12 **GOLD RUNNER**
[Microdeal]

13 **WINTER GAMES**
[Epyx]

14 **VAMPIRE KILLER**
[Konami]

15 **WONDER BOY**
[Activision]



Liste des revendeurs

Azur communication, Nice (06) – Euromarché, Les Milles (13) – Loisirs Informatique 14, Caen (14) – Nasa, Gravigny (27) – Jocitb, Toulouse (31) – L'Onde Maritime, Bordeaux (33) – Micronaute, Nantes (44) – Logimicro, Reims (51) – Grychta Frères, Metz (57) – LMI, Lens (62) – France Disquette, Lyon (69) – Electronique 70, Luxeuil-les-Bains (70) – Castel Hifi, Chateau du Loir (72) – Coconut, Paris (75) – ITS Computer, Paris (75) – Ordividuel, Paris (75) – Amie, Paris (75) – Micromania, Paris (75) – Informatique Citizen Band, Rouen (76) – Var-Micro Systemes, Draguignan (83) – VDMC, Maisons-Alfort (94).



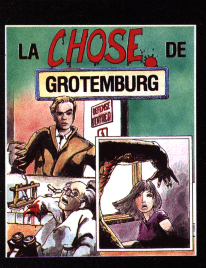


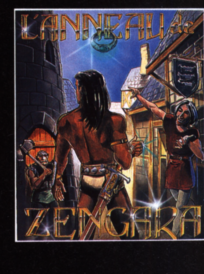






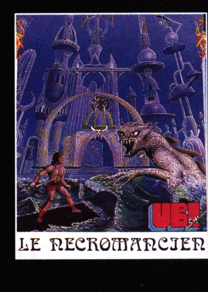














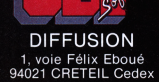


GABRIELLE

UBI Soft

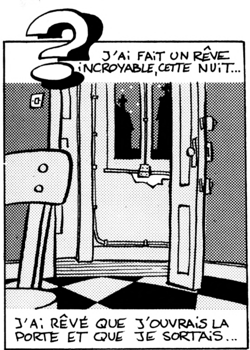


fnac Disponible dans les meilleurs points de vente et dans les FNAC dès la sortie du produit.



DIFFUSION
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex

REVENDEURS, ATTENTION...
UBI SOFT DIFFUSION *se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes.*
Téléphonez au : 16 (17 43 39 23 21

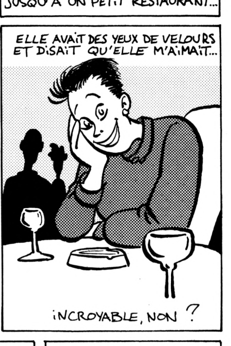

J'AI FAIT UN RÊVE INCROYABLE, CETTE NUIT...
J'AI RÊVÉ QUE J'OUVRAIS LA PORTE ET QUE JE SORTAIS...


ARRIVÉ DANS LA RUE, JE PRENAIS UN TAXI ...
INCROYABLE, NON ?


ON TRAVERSAIT LA VILLE JUSQU'À UN PETIT RESTAURANT...

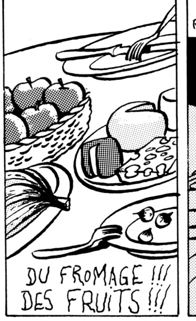

ON M'AMENAIT À UNE TABLE QUE J'AVAIS RÉSERVÉE ...


PEU APRÉS ARRIVAIT UNE PETITE MINETTE AVEC QUI J'AVAIS RENDEZ-VOUS ...


ELLE AVAIT DES YEUX DE VELOURS ET DISAIT QU'ELLE M'AIMAIT...
INCROYABLE, NON ?


MAIS APRÉS, ÇA A TOURNÉ AU CAUCHEMAR.
LE SERVEUR NOUS A APPORTÉ DE LA SALADE DE BETTERAVES...


DU GRATIN D'AUBERGINES ! DES POMMES DE TERRE ! DES POIREAUX !!!


DU FROMAGE !!! DES FRUITS !!!


JE ME SUIS RÉVEILLÉ RUISSELANT DE SUEUR...
QUEL RÊVE STUPIDE !
THIRIET
FIN

2e LEÇON DE SINED LE BARBARE

INITIATION AU BASIC



Comment cela un bug ???

« Oh ce cours ! Au secours ! Dit sarcastiquement et dubitativement Dudu au sortir d'un soupir passablement agacé (merci Septh pour tes cours de diction). Il y a un os court (et de trois, pari gagné) dans cette initiation ! C'est fouillon, et de plus brouillis (Rectif : c'est fouillis et de plus brouillon ! Signé : Mimi). J'espère que dans tes prochaines élucubrations basiquiennes tu te contrôleras et que cela deviendra un cours plus compréhensible pour ces pauvres enfants en quête de savoir ».
Il dit ce qu'il veut Dudu mais dans un sens, il n'a pas tort. C'était, et je l'avoue, empli de honte, un cours très brouillon. Je vais donc essayer cette fois-ci de contrôler mes élans et de réaliser quelque chose de relativement clair. Cela n'est pas pour chercher une excuse mais les variables c'est assez barbant et complexe pour s'y perdre, non ? (Dit d'une petite voix). Non ? Bon tant pis ! Mais il existait tout de même un bug dans ce premier cours, et c'était sur la définition du terme BASIC. En effet, cela n'est pas « Beginers All purpose Simple Instruction Code » mais « Beginers All purpose Symbolic Instruction Code ». « Woua la honte », comme dirait Mimi, la rédac-chef. Toutes mes sincères excuses.

Passons aux choses sérieuses

Nous allons maintenant expérimenter l'instruction PRINT. D'abord, PRINT, dans la langue des Grands Bretons, signifie « écris ». Ceci expliquant cela, lorsque tu désireras écrire quoi que ce soit sur l'écran, tu devras utiliser PRINT. Et c'est

Je porte plainte pour « non réception de courrier qui pourrait nécessiter certaines explications ». Alors, si vous n'êtes pas en panne, comment vais-je faire pour gagner mon pain quotidien (snif !) ? Si vous ne me posez pas de questions, à quoi vais-je bien pouvoir servir ? Sans quoi vous lirez dans GAME qu'un barbare en mal de courrier s'est électrocuté en branchant tous ses claviers sur le 380 volts ! Alors je relance à tous un appel : « Posez-moi vos questions ». Merci d'avance

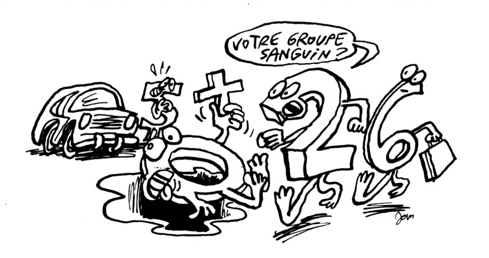




reparti pour un exemple.
10 PRINT " SALUT A TOUS "
Ou encore :
10 A$ " SALUT A TOUS "
20 PRINT A$
Si tes souvenirs sont bons et si tu as lu GAME 1, cela doit légèrement t'interpeller quelque part. Les deux programmes ci-dessus font exactement la même chose. Pour en voir le résultat, il suffit de faire RUN en mode direct. Et paf, v'la-t'y pas qu'il nous affiche ce que nous lui avons gentiment demandé. Ça, c'est de la haute technologie ! Continuons donc de nous amuser en poursuivant le second « programme » comme suit :
30 PRINT A$
Tiens, après le RUN, c'est quoi t'est-ce que je m'aperçois-je tout à coup ? Le micro-ordinateur est passé à la ligne pour écrire le deuxième salut. N'ayez pas peur, ceci est standard à tous les BASICs, et c'est normal. Lorsqu'un ordre PRINT est exécuté seul, il positionne le curseur texte au début de la ligne suivante où s'effectuera la prochaine impression de texte. Mais je te vois venir : comment faire si l'on ne veut pas revenir à la ligne ? Et bien c'est très simple. Il suffit de rajouter un point virgule (;) après les paramètres de PRINT. Par exemple, ajoute un point virgule à la ligne 20 comme ceci :
20 PRINT A$;
Re RUN et voilà le travail. Les deux « bonjour » sont sur la même ligne et de ce fait, nous nous apercevons en cœur que cela marche à merveille. Mais la puissance de la fonction PRINT ne s'arrête pas ici, car si l'on substitue une virgule au point virgule, l'écriture qui suivra cette exécution se fera à la prochaine tabulation.
J'explique : votre écran est divisé en colonnes de, normalement, huit caractères et lorsque l'instruction PRINT, suivie d'une virgule, est avalée par le Basic, le curseur se positionnera à la prochaine tabulation, soit à la (X × 8) ème colonne la plus proche. Voilà qui résume l'instruction PRINT en bonne et due forme. Le programme appelé « DONAGE. BAS » résume ce petit cours. Mais dernier exemple pour bien montrer le coup à prendre.
10 AGE = 10 :
NOM$ = " Benjamin "
20 PRINT : PRINT NOM$; " a " ; AGE ; " ans "
Ce qui provoque après RUN :
Benjamin a 10 ans.
(Ce qui n'est pas vrai car en fait Benji n'a pas dix ans mais 17 et qu'en plus, sa chevelure bicolore attire beaucoup de monde (Salut Jacob Cohen), allez jeter un coup d'œil aux photos de la console Nintendo, Benjamin c'est lui.

Si on modifiait les variables ?

Nous avons vu qu'il était possible d'affecter des valeurs à des variables numériques et des chaînes de caractères à des variables alphanumériques. Et ceci, dans un programme par une simple égalité. Comme ci-dessus quoi. Mais il est aussi possible, oh miracle, de demander à l'utilisateur de donner ses propres paramètres. C'est donc ici qu'intervient l'instruction INPUT, dont voici la syntaxe :
10 INPUT " Quel est ton



nom, camarade " ; A$
20 PRINT " Ton nom est " ; A$
Sympa, non ? Et tu peux demander la saisie de n'importe quoi et même de plusieurs choses en même temps. Suis bien la manipulation hautement basique.
10 INPUT " Quel est ton nom, ton âge, le nom de ta sœur, son âge, et la couleur du cheval blanc d'Henri IV à cinq ans " ; N1$, A1, N2$, N2, C$
20 PRINT " Perdu, c'était rouge ! "
Mais cela implique une saisie parfaite des différents paramètres sans quoi un message d'erreur basic se ferait connaître. Voici comment la réponse doit se faire pour n'entraîner aucune erreur.
Quel est ton nom, ton âge, le nom de ta sœur, son âge, et la couleur du cheval blanc d'Henri IV à cinq ans ?
Sined, 22, Aucune, 0, Rose.
Comme il est simple de le remarquer, les variables saisies doivent être du bon type et surtout séparées par des virgules. Cette saisie pose un problème : impossible de demander une ligne contenant de la ponctuation. Mais certains rusés y arriveront tout de même grâce à l'aide de l'instruction LINE INPUT qui permet de saisir une ligne quelconque se terminant par la touche return et contenant n'importe quels caractères. L'utilisation de cette option est la même que INPUT. Voilà qui clôt ce dialogue programme.

A ce cher Dollar à ski

Il faut absolument connaître les fonctions suivantes, et c'est un ordre. Car cela te servira toujours. Par exemple, si tu veux faire un « bip » tout bête, il y a une solution toute simple :
PRINT CHR$ (7)
Ceci fait « bip » sans autre signe significatif qu'un son aigu perçant l'oreille du petit utilisateur novice. Mais grâce à l'instruction CHR$, tu peux imprimer n'importe quel caractère en passant en paramètre une valeur de 0 à 255. Ainsi, si tu veux imprimer un tube (|), qui est rarement accessible directement au clavier, il suffit de l'appeler par son code ascii (tiens, des souvenirs). Donc :
PRINT CHR$ (124)
Et hop là ! (Fais pas l'œuf). Un tube apparaît. Le complément de cette fonction est ASC et donne au contraire le code ascii d'un caractère connu.
Ainsi,
PRINT ASC (" ").
Retournera méchamment 32, qui est le code ascii de l'espace (rien ne vaut le bourrage de crâne pour assimiler).



A la prochaine

Surtout, n'hésitez pas à faire des essais dans tous les sens pour expérimenter les instructions que l'on passe en revue dans ce cours. Et si le moindre doute se créé sur une quelconque utilisation de n'importe quoi dans n'importe quel sens, ECRIVEZ. Non mais, alors, quoi.
Et à la semaine prochaine, si tu le veux bien (et le patron aussi) (et la rédac-chef aussi) (et moi aussi) (et dieu aussi).
TS AOW.

Bined le Sarsare





A MOURIR DE RIRE
JACK THE NIPPER... II
IN COCONUT CAPERS
A l'aide! Stop! le pays en a assez, il n'en peut plus des frasques diaboliques et de la conduite odieuse du petit Jack chéri. Tu dois partir Jack partir pour un pays où il y a longtemps qu'un grand nombre de tes pareils ont été banis, tu dois partir pour l'Australie.
The Daily Bash
Jack the Nipper Banished
Britains most notorious nipper is deported to Australia
"Je n'aime pas votre pays pourri de toute manière vous *toux* postillons... Ha!!" bluffa Jack sur un ton de défi.
Au sol, dans les airs, vous ne pouvez pas empêcher un semeur de zizanie de causer du grabuge et avec toutes les jolies Hôtesses de l'Air du coin à quoi d'autre s'attendre.
GERONIMO!!
C n'est pas drôle d'être enfermé. Peut-être qu'il y a quelque chose en bas qui a envie qu'on l'attaque, qu'on le morde, qu'on lui crache dessus ou qu'on le pince. Comme toujours, Papa et Maman suivent consciencieument leur dégoûtant petit rejeton.
VOYEZ DONC CE QUE JACK FABRIQUE DANS LA JUNGLE
GREMLIN
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Angleterre. Tel: (0742) 753423.
ECRANS DE VERSION SPECTRUM
CBM 64/128
Cassette/Disque
SPECTRUM 48/128K
Cassette
AMSTRAD
Cassette/Disque

SEGA, UN CERVEAU QUI A SU



Zillion

Délivrez vos compagnons et dirigez-les pour détruire le camp ennemi. Chaque fois que vous changez de personnage, vous entrez dans un monde nouveau.

Great Golf

Sur un 18 trous faites le meilleur par. Choisissez votre club, votre direction, mais attention au vent.



Quartet

Abattez vos ennemis et rapportez le trésor perdu de votre colonie spaciale. Vous pouvez jouer à deux dans cette aventure à suspens.

Control Stick

Le joystick des joueurs exigeants. Allez encore plus loin.



NOUVEAU

Missile 3 D

Se joue avec les lunettes 3D + le pistolet. Votre mission est d'arrêter avec votre laser les missiles nucléaires en pleine course.



Lunettes 3 D

Enfin le relief sidérant de réalisme. Votre écran rentre dans une autre dimension.

Distributeurs cartouche:

VISUEL PLUS
10, rue Louis Vicat 75015 PARIS
(1) 45 30 29 67

DPMF Diffusion
6, rue de Bellevue 92100 BOULOGNE
(17 48 25 79 15

EN VENTE:
AUCHAN
BHV
BOULANGER
CARREFOUR
CASINO
CONFORAMA
CONTINENT
CORA
EUROMARCHE
FNAC
HYPERALLYE
MAJUSCULE
MAMMOUTH
PLEIN CIEL
et chez votre revendeur habituel

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF:
MASTER GAMES SYSTEME FRANCE SA
55, av. Jean Jaurès 75019 PARIS
- (1) 42 03 37 37

BIEN S'ENTOURER



Gangster Town

Agent du FBI vous pourchassez un gang dans des courses poursuites en ville, dans des bars et des night-clubs.

SDI

La guerre des étoiles version défense américaine. Détruisez les missiles adverses grâce à vos satellites.

Pistolet Light Phaser

Visez juste. 3 jeux sont offerts avec le pistolet.

Out Run

Une course folle en Californie au volant d'une Ferrari. Le best-seller des jeux d'arcades.

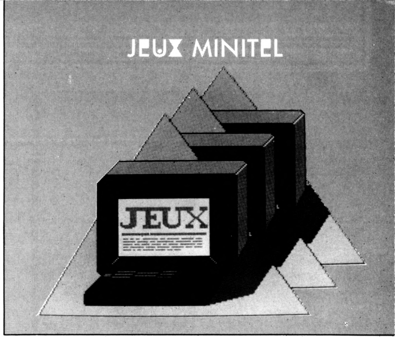
DISPONIBLE



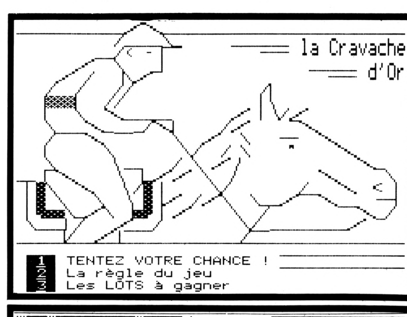
LES JEUX D'ARCADES DANS UN FAUTEUIL


FREDDY HARDEST
DINAMIC
FREDDY
FUEGO
Freddy Hardest est le Play boy le plus
machiavélique de la galaxie.
Vous ne nous croirez peut-être pas mais c'est un ag
de contre-espionage très efficace qui aime aussi beaucou
s'amuser.
Mais aujourd'hui sa situation est critique, vous devez l'aider à aller récupe
son vaisseau spatial qui s'est écrasé sur une planète hostile infestée de
fourmis géantes, de reptiles, de robots et de mutants. De l'action et
frissons en perspective.
imagine
..the name of the game
COMMODORE · AMSTRAD
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.

JOUER AVEC SON MINITEL



Mercredi 28 octobre. Vos sondages, qui continuent à nous parvenir régulièrement, sont éloquents : beaucoup d'entre vous jouent avec leur Minitel. Une revue de jeux électroniques sans rubrique télématique est une revue bancale. Deux certitudes, deux raisons qui nous poussent à ouvrir cette nouvelle rubrique. Elle n'était pas présente dans le numéro 1, c'était pour mieux la préparer.

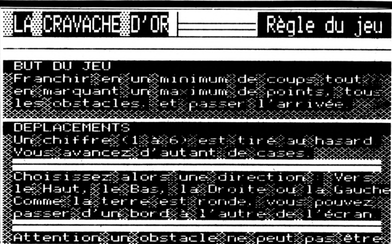


La cravache d'or

Un jeu pour les turfistes : « La cravache d'or ». C'est sur GAME tapez 3615 puis Game. (Pas d'erreur : GAME 3615 et GAME MAG n'ont rien à voir ensemble, si ce n'est le nom commun, et l'intérêt porté aux jeux. C'est une super coïncidence. That's all falks !) Là, un menu s'affiche comme au restau. Tapez JEU et vous en avez une pléiade. Repérez et tapez CRAV vous entrez dans le jeu. A cet endroit, un autre menu, pour les affamés.

1) Allez voir les meilleurs, histoire de voir le niveau et tenter de vous placer.
2) Allez faire un tour dans les lots, juste pour voir si c'est alléchant.
3) Cognez-vous la règle si vous voulez vraiment gagner.
4) Jouez et placez-vous dans le palmarès si vous y arrivez !

La partie dure 8 minutes, le jeu est sympa et tout le monde peut gagner, il suffit de persévérer. Un bon plan pour les amateurs de concours.

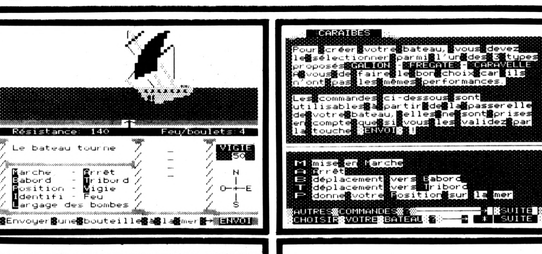


Bonne chance et bons gains. Un truc : pour vous placer dans les meilleurs, vous devez faire entre 17 et 20 coups. Au-delà, c'est rapé.
Pour gagner du temps : si vous ramez dès le départ, recommencez tout de suite. Inutile de finir la partie, il vaut mieux en redémarrer une nouvelle. A voir et à revoir.

Wargame

TAPEZ 3615 puis WARGAME. Vous pénétrez dans le monde merveilleux et démoniaque de la mer des Caraïbes. Capitaine d'un galion ou d'une caravelle, vous sillonnez la mer à la recherche de bateaux ennemis dans l'intention de les couler et de leur subtiliser leur butin. Pour celà vous avez un radar, remarquable petit chef d'œuvre, qui vous signale les bateaux et lorsque vous décidez d'une chose, il est fort utile. Bien sûr, vous êtes armé de torpilles et de mines qui vous aident dans cette tâche. Chaque tir réussi enlève des points de résistance à votre proie. Si vous réduisez ces points à zéro, vous gagnez tout l'or qui était à bord et le bateau adverse est éliminé du jeu. Wargame, c'est le meilleur des jeux de réseau, il regorge de stratégie et les combats sont nombreux. On y resterait des heures alors attention...
Truc : plus on passe de temps et meilleur on est, le jeu doit avoir six mois. Alors, avis aux amateurs !!!
A voir absolument.









Strip

TAPEZ 3615 puis N7.
STRIP puisque tel est son nom, est comme vous l'avez deviné un jeu de strip-tease, dont le but du jeu est de déshabiller la strip-teaseuse, non pas une fois, mais trois fois et celà ne va pas être facile, car la coquine aime se faire désirer. Déjouez ses plans et mettez-la au pas en étant fin stratège. Un bon jeu qui a l'avantage d'être agréablement primé.

Truc : repérez la position dans la grille des 1 et des 2 (1 enlève le haut, 2 enlève le bas) et déplacez-vous astucieusement.
A voir pour le plaisir.

Mini... télinfos !

Le Minitel : cher ou pas ?

Inutile de se leurrer, un sou est un sou. Côté Minitel, sachez que lorsque vous restez 10 minutes en ligne, il vous en coûte approximativement 10 F. Alors à vous de voir, une heure égale 60 minutes donc vous coûte 60 francs. Cher ou pas cher c'est à vous de décider. Les chiffres parlent d'eux mêmes.

Comment décider vos parents à vous laisser utiliser le Minitel

Dites-leur combien de temps vous allez rester câblé et ne dépassez pas ce temps.
Dites-leur combien celà va coûter, et prélevez la somme sur votre argent de poche (négociez en sorte).
Et si décidément vous n'arrivez pas à les convaincre, sachez que dans les agences de télécommunication, il y a des Minitels branchés que vous pouvez utiliser sans que celà vous coûte un penny. A bon entendeur salut !!!

Concerts !!!

La plaie pour avoir des places, la queue pour les obtenir, alors tapez 3615 LEON, consultez la liste, faites votre réservation et envoyez votre chèque, vous recevrez vos places par retour du courrier. Pas de problème, c'est sérieux et çà vous évite de vous déplacer. Merci Léon.



PETITES ANNONCES

Amstrad CPC

Echange jeux sur CPC464 K7. B. Boudouresques, 54, Boul Bellevue, 66660 Port-Vendres, 68.82.29.38.

Vds DMP1 700 F, 2e lecteur 3'FD1, 800 F pour CPC Amstrad. Le tout 1300 F + port. Tél. (1) 79.75.04.43.

Echange jeux Amstrad K7. Cuney Dominique, 12, Terrasse du Soleil, 83300 Draguignan Var.

Echange jeux sur Amstrad CPC61, 28, région Pontoise (env. 200) cherche multiplan. Tél. 34.21.19.18.

Cherche contacts sur Amstrad disq. Tél. 39.82.19.15 (demander Pierre).

Vends Amstrad n° 1 à 3, 35 F pièce, Amstrad Hebdo n° 1 à 9 et n° 12, 20 F pièce. Tél. 42.02.33.02 (après 18 H 30).

Cherche tous contacts possibles, trucs, machins, codes pour Amstrad CPC 6128. Si possible par PA ou par le minitel au 3615... Microtel. (Mon nom de code est Texas 22).

Vds 464 coul. + lect. disk + imprimante + 100 revues + 300 jeux sur disk. Etat neuf. Tél. 92.97.63.20.

Vends jeux pour Amstrad. Rép. assurée. Jean-Noël Briffaut, Hameau de Liacanti, 20137 Porto-Vecchio.

Vends Amstrad magazine n° 2, 3, 4, 5, 6, 7, 15 F. S'adresser à Christophe Léon, 110, rue Amiral Troude, 29215 Guipavas.

Echange jeux K7 sur CPC 464, possède et cherche nouveautés. Tél. 42.28.76.84.

Vds pour 664 K Game Over 75 Wizbal 75S Hortcircuit D120, DLII 100 Hit PAC RII 100 Bobwine R120 TE Lhrepas. 66.23.38.40.

Vds CPC 6128 coul. + nbrx Mags + 33 disks avec 120 jeux. Prix 3750 F. Tél. 76.40.96.27, ap. 18 H.

Echange sur Amstrad. Téléphoner au 41.67.00.74, le week-end à Benoît (Barabarian, Xemo, Road Runner).

Vds 464 + écr. vert + options + 65 jeux : 2290 F. Vends DDI1 + CPM + interface + jeu : 1690 F. Tél. 61.80.50.20.

Amstrad : échange ou vends logiciels sur disks. Demandez Jérôme au 61.21.74.15 après 18 H.

Vends Game Over : 125 F. Passagers du vent I : 230 F. Bien sûr originaux sur CPC. Tél. 45.66.80.17.

Achète lecteur DDI1 pour CPC 464, 1200 F. Strasboorg. Tél. 88.27.22.21. Après 18 H.

Vends K7 : 30 F ou disc : 80 F pour Amstrad (originaux) et cherche aussi contact disc. Manu : 43.74.52.05.

Cherche adresse de clubs Amstrad à Marseille. Manouk Laurent, 693, av. de Mazargues, BT A1 Marseille.

Apple II

Vds Modem Apple neuf : 1000 F. Softs originaux Atari ST. Tél. 43.76.60.83, le soir.

Vds Apple 2C, lect. ext., monit., souris, sacoche, joy, 200 disks, 4500 F à débat. Tél. 42.52.95.84.

Vends Apple IIC + mon. mono. + nombreux jeux et util. (= 200 disk.) : 4500 F. Tél. 90.97.70.74.

Apple 2GS cherche contact pour échanges divers. Joaniquet Michel, 65250 La Barthe de Neste.

MSX 1 et 2

Vends micro ordinateur. Système MSX 64 Ko + Cordons TV & K7 + divers logiciels sur K7 + 2 jeux sur cartouche + 3 livres & méthode de programmation Basic + manette de jeux et jeux sur K7 pour un prix d'enfer de 500 balles !!! Tél. 30.43.06.43 après 18 h 30.

Vends logiciels pour MSX 1 et 2. Liste sur demande à Olivier Colin, Les Varennes, 41320 Chatres sur Cher.

Vends Philips VG8020 + 4 livres + câble pour TV (péritel) + cartouche (Hyper-Rallye, Pippols) + 1 manette de jeu + K7) + imprimante SONY PRNC41 (stylet 4 couleurs) sous garantie. Le tout 1450 F : ou + un moniteur monochrome Philips BM7552 + câble correspondant pour 2000 F.

Vends MSX V20 + NB news + Megarom Galious + 250 jeux, K7 cordon : 1 100 F. Eric Puig. Tél. 91.64.57.38 - 13003.

Recherche clubs MSX 1 pour avoir astuces & trucs. Ecrire à Zucchi, 86, rue A. Broustaut, 33470 Gujan Nestras.

Rech. fan. MSX pr échanges Prog. idées, astuces. Adresse : Butel, G. rue Jacoby, 57200 Sarreguemines.

MSX 1 rech. contacts pour échange tt prg K7/Disq. Tél. 28.24.09.43 après 19 H.

Cherche MSX et club avec celui-ci : AIX, Patrick Morelli, bd de la République, 04300 Forcalquier.

Ch. trucs, astuces et divers programmes sur MSX 2. Tél. à Vincent, 26.65.94.88.

Rech. programmes MSX 1 et MSX 2 sur disk. Pavan P., 2, rue du Lac, 25660 Saône. Tél. 81.55.80.77.

Recherche possesseurs MSX pour échanges (j'ai environ 200 jeux). Tél. 83.75.77.55.

Vends pour MSX, jeux originaux sur K7 et deux cartouches. Bas prix. Tél. 66.29.10.83 après 18 H.

Vends pour MSX, jeux. Parfait état. Tél. 46.28.74.89. G. Lainé.

Vds VG5000 + 2 joysticks + 2 × 16 K + NBS jeux + livres + lec TK7. Tél. 66.52.29.90.

AMIGA

Amiga 500, cherche correspondants de tous pays pour échange de nombreux logiciels. Tél. 49.56.63.63 ou écrire chez : Réginald Poirier, 13, route de Poitiers, 86800 St Julien l'Ars.

Echange PRG sur Amiga 500. Envoyer listes. Réponse assurée. Delorenzi Laurent, rt de Bagnols en Forêt le Mitan, 83920 La Motte.

Echange Softs pour Amiga, recherche doc. Ecrire à J. Deville, 11, r. St-Hippolyte, 69008 Lyon.

Vends Amiga 1000 très bon état + jeux : 7500 F (garantie : 16 mois). Tél. 42.65.35.15, poste 3943.

Echanges pour Amiga 500 de nbrx softs. A vos plumes. Ecrire à Claude Vives, Montifort, 34700 Lodève.

Vds ou échange soft sur Amiga 500 cherche driver imprimante Seikosha GP 700. Laurin Dominique, 32, rue Eglise Dreux, 37000 Tours.

Commodore 64 et 128

Vends C64 + Drive 1541 + 1 joystick + Fastload + 90 disquettes : 3000 F. Tél. 34.16.49.21.

Achète C64 : 500 F. Revds livres VIC20. Tél. 45.55.16.40 (+ 16.1 pour la province).

Echange jeux IBM 64 en cassette (news). Jacques Pommies, 32, rue Vital-Carles, 33000 Bordeaux.

Vds C64 + drive + power Cartridge + graphiscop 2 + lecteur K7 + 200 disks. Pascal au 34.68.73.67 à 19 H 30.

Vends pour C64 100 disq. de jeux pour 1200 F (port compris). Steve John, 58, Gr. rue, 68150 Ribeauvillé.

Vds C128 + drive 1541 + lect. K7 + souris + impr. + livre + 241 disks. 5000 F. Tél. 93.14.00.91.

Vends C64 + 1531 + power + joystick + 280 jeux. Prix : 2500 F. Le tout en très bon état. Tél. 94.51.38.88.

Echange nombreux logiciels pour C64. Ecrivez à M. Beal Olivier, 1, rue Berthelot, 42400 St Chamond.

Vends C64 : 600 F. Tél. 42.01.18.29, et Vectrex + 5 K7 : 500 F. Prix à débattre, après 20 H.

Vds C64 + péritel + K7 + disk + NB news + game Killer + Freeze Frame 3 + joystick : 3500 F. Fred 97.37.31.53.

Echange jeux sur C64/128 sur disque uniquement. Envoyez-moi votre liste, réponse assurée. Le Vivier Dardez, 27930.

Vds C64 (PAL) + le CT de K7 + jeux. Prix 2400 F. Tél. 85.84.10.71, après 18 H.

Vends Commodore 64 + lec. cass. + joystick + jeux (nouveautés) + ect : 1900 F à débattre. Tél. 68.41.03.63.

Vends C64 + lect. K7 et disquette + moniteur couleur : 2500 F. Tél. 70.05.76.31.

Vends C64 + 1531 + mon. coul. + joy + jeux. Région Nancy. Tél. 83.49.28.81.

Echange news sur K7 pour C64 : Guyot Damien, 21, rue du Général Giraud, 51000 Chalon/Marne.

Echange news sur C64. Cherche échange durable. Detrez Laurent, 5A, rue d'Abscon, 59171 Hornain.

Vends K7 orig. pour C64 (20 F un it.), magnéto 40 F. Tél. 69.01.39.54, après 18 H (Paul) (possède news).

Vends ordinateur C64 + manette + lecteur K7 + livres + 200 jeux. Prix 3000 F. Tél. 95.22.35.89.

Vends ou échange jeux pour C128/64. Possède super news. Vends un C64 + péritel. 41.66.80.70.

Vends 400 disks pour CBM64 (news) : 3000 F avec lecteur disk : 4000 F, imprimante. Bruno (1) 47.88.75.23.

Vds C64 + lect. K7 Joyst. + 10 K7 orig. à 1200 F. Préf. rég. Alsace. 1change disc Amstrad 3''. Tél. 89.71.45.15.

Echange jeux pour C64. Possède news. Le Roal E. 35.86.34.48.

C3M64 échange jeux sur disk et sur Power cart. Arnaud Monchanin, 4, place Nationale, 75013 Paris.

Vends C64 + 20 livres + 1 manette + 29 K7 de jeux (valeur : + 2000 F), le tout 3000 F. Tél. 54.49.50.82.

C64 : vds lecteur K7 + livre D.1541 + 3K7 originaux : 150 F le tout, 39 disks 5''1/4 pour 100 F. 43.58.39.73.

Echange K7 origin. pour C64. Sadous Hélène, 34, bd des Roses, 69800 Saint-Friest.

Echange jeux pour Commodore 64, news sur disque. Pierre Leroy, 20, rue Dieutre 76000 Rouen. Tél. (35) 71.30.03.

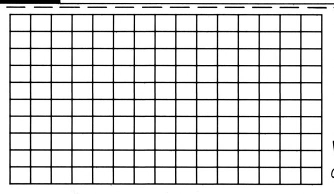
Vends C64 + lecteur 1530 et 1541 + accessoires. Tél. 21.97.57.49, Emmanuel Ducrocq, 487, av. de Calais, 62730 Marck.

Venant juste de terminer de classer vos « PA » je me permets de vous indiquer la marche à suivre, pour nous faciliter la tâche. Ou, pour vous parler autrement, ce n'est pas parce qu'elles sont gratuites qu'il vous faut faire n'importe quoi !

1) Nous avons supprimé certaines listes louches : faut-il vous rappeler que le piratage de logiciels est puni par la loi, et que certains d'entre vous vendent un peu trop de jeux pour être honnêtes ? Visiblement oui ! Donc, déplombeurs s'abstenir.

2) La grille ci-dessous va être plus grande :
— mettez un seul caractère par case.
— Laissez une case blanche entre chaque mot.
— Mettez votre adresse, ou votre numéro de téléphone dans la grille (quitte à abréger vos mots) et par pitié pour la secrétaire arrêtez de donner vos coordonnées séparément sur un tout petit bout de papier ridicule. (D'autant plus que nous n'avons pas de secrétaire, si vous voyez ce que je veux dire !)

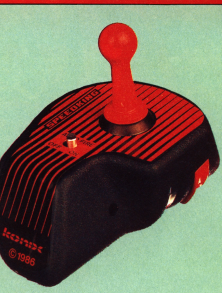
MERCI DE RESPECTER CES QUELQUES SOUHAITS !!!



SPEED KING LE JOYSTICK MICRO-OLYMPIQUE

Depuis que je hante le monde de la micro-informatique, je m'aperçois qu'il existe peu de bons joysticks. D'ailleurs seuls deux modèles nécessitent un certain intérêt. Le premier est le Quick Shot turbo II et le second, est le Speed King.
C'est aussi l'avis de notre ennemi et plus ou moins confrère Amstrad magazine que l'on ne peut critiquer lorsqu'il porte un avis aussi juste sur un point aussi délicat.

Ce bâton de joie de chez Konix est génial car sa précision est infernale. Son seul petit défaut réside dans le bouton de feu qui, situé sous le boîtier, oblige l'utilisateur à aquérir une certaine habitude de cet emplacement peu répandu. Mais par contre, la manette de direction répond au doigt et à l'œil (plus aux doigts qu'aux yeux, pour être franc et juste). Ce type de joystick est donc fortement conseillé pour les jeux de



précision ou le bouton de feu est peu sollicité et dans les autres cas, il te faudra te muscler l'index pour obtenir des résultats glorieux.
Avant de te quitter, il me reste une dernière chose à préciser. Ce joystick était tellement bon qu'une équipe de journalistes renommés (dont moi !) l'a sélectionné pour être le matos de la finale des jeux micro-olympiques. Et bien que durement traité, il ne craqua jamais.

Sined

SUSPENSE ET AVENTURE

KNIGHT ORC

Loosed Orc

A Kind of Magic

Hoards of the Mountain

TRACKER

GUILD OF THIEVES

KNIGHT ORC

Knight Orc est l'un des jeux d'aventure les plus attrayants des Levels 9. Vous serez captivé par ce monde étrange de tromperies et de duperies. Sans cesse en mouvement, vous suivrez les chemins de plusieurs personnages à la fois, dont les choix influeront la suite de l'histoire. Pour sortir indemne de cette étourdissante aventure, vous devrez trouver des informations auprès d'étranges personnages que vous croiserez, puis prononcer des formules magiques et résoudre différentes énigmes.

AMSTRAD K7 et DK - AMIGA DK - ATARI ST DK - COMMODORE K7 et DK - IBM DK : de 149 F à 199 F TTC* © RAINBIRD

TRACKER

TRACKER est le premier logiciel d'une nouvelle génération de jeux de stratégie : des scènes de combat en trois dimensions vous plongent au sein des plus grandes batailles. Un rythme époustouflant qui ne laisse pas place à l'erreur, à vous d'être un stratège sans faille !

ATARI ST - COMMODORE K7 et DK - IBM : de 149 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

GUILD OF THIEVES

L'action de « Guild of Thieves » se situe à Kérovnia, le royaume mythique. Si vous voulez faire partie de la confrérie des voleurs, vous devrez accomplir une tâche qui prouvera votre agilité : pénétrer sur une île étrange pour en voler tous les trésors.

A noter les décors et les créatures animales peuplant l'île, illustrés par de magnifiques dessins.

AMSTRAD DK - ATARI ST DK - AMIGA DK - IBM DK : de 199 F à 249 F TTC* © RAINBIRD

*PRIX PUBLIC MAXIMUM CONSEILLE



DIFFUSION FRANCE IMAGE LOGICIEL
Tour Galliéni 2 - 36, avenue Galliéni
93175 BAGNOLET Cedex.



De gauche à droite : Franck Lanne (Commodore France), Albert Loridan (Micromania), Samuel, David, Michel, Yves Mourousi et Jean Kaminsky.

JEUX MICRO-OLYMPIQUES : THE BIG SHOW, CALIFORNIAN WAY*

Ça s'est passé pendant le Festival de la Micro. Les meilleurs joueurs sur micro avaient été sélectionnés en France et dans toute la Navarre par Amstrad Magazine et beaucoup de revendeurs. D'autres sont venus les rejoindre aux cours des seizièmes, puis huitièmes et enfin quarts de finale. En bref, une animation monstre pour des « Jeux-Micro-Olympiques » super-serrés.

Pour permettre aux infidèles qui n'étaient pas au courant de participer quand même, la possibilité avait été donnée de se qualifier durant le premier jour du Festival, sur un stand spécialement prévu à cet effet, et brillamment animé par Sined le Barbare, Benji, et votre serviteur. Cinq Atari ST, deux Amstrad CPC 6128 et trois Thomson TO8 tournaient en permanence, avec des jeux comme Winter Games d'Epyx, Gauntlet de US Gold. Prohibition d'Infogrames, ou encore Arkanoïd d'Imagine Software.

La qualification était simple à obtenir : il suffisait de faire le plus haut score possible sur le jeu de son choix, et de le faire valider par un des animateurs, pour avoir la joie de participer aux seizièmes, huitièmes,

* *Le grand show à la californienne !*

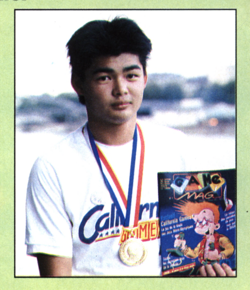
quarts et demi-finales, puis, pourquoi pas, à la finale.
La dite finale qui se tenait sur le podium d'animation, était animée par la radio « Fun FM » et parrainée par Epyx. Ce qui est plutôt normal, puisque l'épreuve finale se déroulait sur California Games, le dernier-né de la série des « Games » d'Epyx. Les qualifiés avaient alors tout loisir pour s'entraîner sur le jeu, avant que ne commence la vraie bataille. Parmi les sélectionnés, certains étaient excellents, mais peut-être pas assez sûrs de leurs nerfs, et ont craqué, ne réalisant que des scores ma foi pas très honorables. Il faut dire à leur décharge qu'il n'est pas forcément évident de se concentrer sur un jeu, avec le public en délire derrière soi, et tous les bruits qu'il est courant de rencontrer dans un tel salon... D'autres par contre, très sûrs d'eux, ont tenu bon.
fornia Games : le freesbee (si ça s'écrit comme ça je me fais curé). Et, à la surprise générale, devant un Microman Masqué effaré (le Microman Masqué étant en quelque sorte l'arbitre du match), ce fut Michel qui batta... battit, (bata c'est mes pompes), David. Goliath avait enfin pris sa revanche (ça c'est de la parabole, bien imagée et tout et tout).
Serrages de mains, félicitations aux demi-finalistes, remises de cadeaux en pagaille, aux quart-de-finalistes, et on allait pouvoir remettre ses billets d'avion à Michel. Et là, paf ! Deuxième coup de théâtre, Michel les refuse, préférant un Amiga 2000. C'est bien un informaticien, tiens ! De son côté, David n'était pas oublié non plus, puisqu'il repartait, un peu déçu il est vrai, avec un Amiga 500. C'est quand même déjà pas mal.

L'international sera la lutte finale

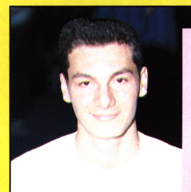
Mais si pour David l'affaire est classée, ça n'en restera pas là pour Michel. Notre héros national aura le privilège de défendre les couleurs de la France à l'épreuve internationale des jeux micro-olympiques. Espérons qu'il s'en sortira avec autant de brio. En tous cas, il a largement de quoi s'entraîner, maintenant.

Stéphane Schreiber

Michel Houng - 16 ans Premier

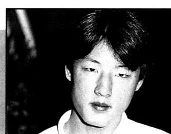


Michel n'a que seize ans, alors que son redoutable adversaire en a dix-sept. Il habite Bussy Saint-Georges, et c'est une totale méprise qui l'a conduit à participer aux Jeux Micro : de passage au festival, il était venu dans le but d'acheter le jeu California Games, possédant à la maison un C64. On lui a gentiment appris que le jeu n'était pas encore en vente, mais qu'il servait de support à la finale des Jeux-Micro-Olympiques, qu'il était encore temps de participer, et qu'il avait un joli tee-shirt. Habitué aux autres « Games » depuis longtemps, il eut envie de s'essayer à ce sport nouveau. Ce qui apparemment lui a plutôt bien réussi. Le gros lot (le voyage), il pensait l'offrir à ses parents. Mais quand on lui a dit que Comodore France offrait un Amiga 2000, il a préféré le prendre, avouant que son père se déplace souvent aux States, et que donc une fois de plus ou de moins, hein, bon... Dernière précision sur Michel : avant l'épreuve, il s'était dopé au Coca Cola. Il est reparti avec son Amiga, une médaille d'or, les honneurs de la presse micro, et l'éventualité d'écrire des articles pour Game Mag.



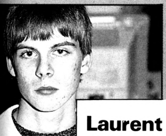
David Hachour - 17 ans - Second

Pour David, le sort a été très dur. Le sort, ou Dieu, mais comme il me le disait lui-même : « Dieu, j'suis pas prêt d'y croire avec cette finale ! Il était arrivé le vendredi avec en tête : « c'est moi le meilleur ». Et, vraiment, il était meilleur que tous les autres.
Dès le vendredi après-midi, tout le monde autour de lui — copains, rédacteurs de Game, organisateurs de la finale — le traitait avec tout le respect dû au futur champion olympique de France. Peut-être avec trop de respect ou d'admiration même, à tel point que notre photographe préféré l'avait « matraqué » bien avant la finale, sûr d'avoir sur sa pellicule le gagnant. A tel point aussi que les chevilles de David augmentaient probablement en proportion avec son excitation nerveuse.
Et toc, crac, schlack, boum, catastrophe : ce sont justement ses nerfs qui ont craqué quand il ne fallait pas. Un tout petit peu trop tôt pour enfiler la médaille d'or et être obligé de se contenter de l'argent. Ajoutez à cela le sort qui s'en mêle et désigne pour partager les deux demi-finalistes, la seule épreuve où David se sait mauvais ; le freesbee.
L'horreur, le drame, trois à quatre larmes essuyées en vitesse. Heureusement, il se remet vite : « J'ai dépensé 15 F pour venir et je repars avec 5 000 F. c'est quand même pas mal. Evidemment, j'ai gagné un Amiga 500 alors qu'à la maison j'ai déjà un 1000, mais le PDG de Commodore a dit qu'on s'arrangerait : on se débrouillera et en fin de compte j'aurai mon 2000. C'est génial, tu comprends, Commodore moi j'adore ! Mon seul regret c'est que si j'avais gagné le premier prix, j'aurais pu emmener ma mère en Californie, je lui dois bien ça... » Pourquoi, et bien parce que d'après ce que j'ai compris, David a tout abandonné (école et études) pour se livrer à sa passion dévorante : programmer en C sur l'Amiga, en langage machine sur le C64, dessiner sur l'Amiga, ou encore jouer avec des softs comme The Last Ninja.
On avait tous une inquiétude à la fin des Jeux Micro. David avait déclaré : « Maintenant j'vais abandonner la micro. Ça, ça m'a déçu, j'vais laisser un peu stagner. » On s'était dit : « zut, on a cassé une vocation ! » Et puis il y a trois jours, il me téléphone au bureau et me dit : « Tu m'avais pas proposé de venir tester des jeux sur Commodore ?



Samuel Youm - 20 ans - Troisième

Habitant Paris, Samuel n'a pas eu un long trajet à faire pour participer aux Jeux Micro-Olympiques. Agé de 20 ans, il s'en était pourtant bien sorti aux phases éliminatoires, réalisant des scores plutôt excellents à Winter Games. Et puis, le public derrière lui, le bruit ambiant, le manque de concentration, le trac, allez savoir... Il a craqué, quoi. Battu en quart de finale par Michel, il a déclaré avec humour : « c'est dommage, mais c'était marrant, ce match Corée-Taïwan » (l'un était d'origine taïwannaise, l'autre coréenne). Pourtant, ce trait d'humour posthume cachait une déception mal dissimulée ; Michel était venu tôt le dimanche matin pour s'entraîner avec passion à California Games. Il est quand même reparti avec des tonnes de cadeaux, tout comme Laurent. Sa dernière phrase aura été pour jurer de faire mieux la prochaine fois, ce que nous espérons de tout cœur.



Laurent Beaufils - 18 ans - Quatrième

Laurent est menuisier en bâtiment, habite à Mamers dans la Sarthe, et possède un Amstrad CPC 464 avec un lecteur de disquettes depuis décembre 1985. En juin 1987 il lit dans « Amstrad Magazine » l'annonce des Jeux Micro-Olympiques, choisit Arkanoïd comme jeu de sélection et s'entraîne tous les jours.
Résultat, devant trois copains qui se portent garants de son honnêteté, il fait le super score de 1 M 280 000 points, un beau jour de septembre, en visitant chacun des trente-deux tableaux. Et il envoie sa carte postale. Et reçoit un petit mot comme quoi il fait partie des meilleurs.
Laurent, c'est marrant, est apparemment le contraire de David : complètement modeste, presque étonné de se savoir un « Bon », un peu abasourdi par l'ambiance surexcitée et stressante qui règne sur le podium de la finale. Je vais me permettre un plaggiat d'Uderzo et vous livrer une de mes réflexions : on s'imaginait très bien Laurent en train de se dire : « Ils sont fous ces Parisiens ».
Finalement et tranquillement il devient un Super-Bon, puisqu'il termine quatrième. A la fin de la finale, il est reparti content, en se disant qu'il était peut-être temps de s'acheter un micro plus performant, plus graphique, qui lui permettait de développer d'une façon plus sympa des programmes d'apprentissage des maths pour ses petits frères et sœurs.

Mireille

LES JEUX QUI ARRIVENT



Si tu veux t'acheter un jeu, lis nos tests, mais regardes aussi ce qui suit : l'annonce de tous les logiciels à paraître d'ici Noël. Nous te ferons désormais régulièrement un tableau où titre par titre et machine par machine, tu pourras suivre les annonces de nouveautés.



Bob Morane

Ça, c'est la plus importante nouveauté de ces previews. Une exclusivité disons-le carrément ! « L'aventurier de tous les dangers » (dixit Indochine) fait son entrée dans l'enfer de la micro après la bédé et la télé... Infogrames propose trois coffrets (espace, jungle et moyen-âge) comprenant chacun un roman, une BD « pratique » et un logiciel. Le roman jungle, pouvant pratiquement servir de manuel de survie...

Cybor

L'ordinateur central XB024 lance un appel au Cybor de type JMT61 (un modèle récent comme l'indique le code).
Ordre de mission : destruction immédiate de la pile thermonucléaire RAZ. Voilà tout est dit à vous de jouer... **Softhawk.**

L'œil de Seth

(CPC)
Voici un nouveau jeu de rôle en français. Le héros est bien entendu un habile et fort guerrier pour ne pas changer. Nommé Tyrkos, son but est de récupérer un sceptre magique (celui de Fynsk). C'est le vilain nécromancier Atrackses qui le lui a dérobé. **Ubi Soft.**

Mission one Droïd

(ST et Atari 800/130)
Rusty jeune et très curieux, alors qu'il s'approchait d'un engin étrange, a été transporté dans une autre dimension. Là, des tas d'engins bizarres lui causent bien des soucis. Rusty essaiera de se défendre du mieux possible. Pour ceux qui n'ont pas encore lu le manuel sachez qu'il n'y a aucun rapport avec Rintintin... Edité par **Bug Byte.**

Peter Shilton's

Handball Maradona
Peter Shilton est l'un des plus célèbre goal avec Yachine et Zoff. L'action se déroule durant le match ayant opposé l'équipe de football d'Angleterre à celle de l'Argentine durant le dernier Mundial. Le joueur joue le rôle du goal face aux champions du monde commandés par Maradona. **Bug Byte.**

Blue War III

Si vous connaissez Silent Service le simulateur sous-marin, je vous souhaite de découvrir le nouveau logiciel de Free Game Blot sur ST. Les décors y sont superbes ainsi que l'animation des vaisseaux de guerre croisés. Complet, ce soft ne pourra que détrôner son concurrent américain auprès des fans de simulation.

Blueberry

(CPC, C64, TO, PC et ST)
Blueberry le célèbre cow-boy de bande dessinée se trouve confronté au Spectre aux balles d'or (album déjà paru). Accompagné de Jimmy Mac Clure, il affrontera les Indiens, la soif, des serpents, Lukner le traître... Le soft se déroule par chapitres entrecoupés de séances de tir. **Coktel Vision.**

Les fortunes du football

(CPC et PC)
Le jeu se jouant de 2 à 5 joueurs, chacun étant un manager d'une équipe de foot. Chaque manager a pour mission de mener ses troupes au succès durant la saison. Le coffret comprend un plateau, des pions, des cartes. C'est un jeu de société où l'ordinateur gère les scores, les jours, les parties... Edité par **CDS Software.**

Playbac

(CPC et Thomson)
Auriez-vous le « Bac » aujourd'hui ? Le logiciel propose quatre matières : histoire, géo, anglais et philo. Vous aurez bien une petite chance de vous en sortir. Plus de deux mille questions sont au programme. **Microïds**

L'arche du Capitaine Blood

Baby 1, pensa Blood, la perle des galaxies... Blood le dernier homme ou ce qui en reste. Il n'est plus qu'un ensemble de particules synthétiques qui se confondent petit à petit avec l'arche (son vaisseau). Pour ne pas mourrir, Blood doit retrouver et détruire ses clones qui le dégénèrent à l'Ere du Métal.

Nebulus

(C64 et Spectrum)
Fabuleux, génial, simple et compliqué à la fois, distrayant, original, Nebulus mérite sans conteste le Commo d'Or de la semaine, du mois et carrément de l'année. Achetez-le dès à présent. Sans attendre le test du N° 3 de Game Mag. Hewson de toute façon à la bonne porte.

Freddy Hardest

(CPC, C64 et Spectrum)
Après une soirée bien arrosée, Freddy va se payer une balade à travers la voie lactée. « Bourré », il atterrit sur la lune de Ternat. Couvert de bleu et maintenant dégrisé il s'aperçoit dans quelle situation périlleuse il s'est mis. Survivre et trouver un moyen de retour vont être ses seules préoccupations.
Imagine

LOGICIELS	ST	AMS	C64	PC	SPEC	THOM	AMI	EDITEURS
720°		15 NOV	15 NOV		30 NOV			US GOLD
ACE OF ACES			PARU	30 NOV				US GOLD
AMERICA'S CUP		PARU			NOV	PARU		FREE GAME BLOT
ARMY MOVES	DEC	PARU	PARU		PARU		1988	IMAGINE
ASTERIX CHEZ RAHASADE	**PARU**	**PARU**		**30 NOV**		**30 NOV**		**COKTEL VISION**
BASKET MASTER		30 NOV	30 NOV		30 NOV			OCEAN
BIRDIE		15 NOV						ERE
BIVOUAC	NOV	PARU		1988		PARU		INFOGRAMES
BLUEBERRY	**PARU**	**NOV**		**PARU**		**PARU**		**COKTEL VISION**
BLUE-WAR	**30 NOV**	**PARU**				**PARU**	**1988**	**FREE GAME BLOT**
BOB MORANE JUNGLE	**30 NOV**	**30 NOV**		**30 NOV**		**30 NOV**		**INFOGRAMES**
BOB MORANE ESPACE	DEC	DEC		DEC		DEC		INFOGRAMES
BOB MORANE MOYEN AGE	15 DEC	15 DEC		15 DEC		15 DEC		INFOGRAMES
BOB WINNER	PARU	PARU		PARU		30 NOV		LORICIELS
BRAVESTAR		30 NOV	30 NOV		DEC			GO !
CALIFORNIA GAMES		30 NOV	PARU		PARU			EPYX
CAPTAIN AMERICA	**DEC**	**NOV**	**NOV**		**NOV**			**GO !**
COMBAT SCHOOL		DEC	DEC		DEC			IMAGINE
CRASH GARRET	30 NOV	1988		30 NOV				ERE
CRYSOR		DEC	DEC		DEC			OCEAN
CYBOR		**PARU**						**SOFTHAWK**
DEMON STALKER			NOV					ELECTRONIC ARTS
ECO	DEC						DEC	IMAGINE
FLASH POINT		15 NOV	15 NOV		15 NOV			OCEAN
FREDDY HARDEST		**PARU**	**PARU**		**NOV**			**US GOLD**
GAUNTLET II	15 DEC	NOV	15 NOV		30 NOV			US GOLD
GUNSLINGER			30 NOV		30 NOV			US GOLD
HARDBALL	PARU		PARU	15 NOV				US GOLD
IMPOSSIBLE MISSION II	15 DEC	15 DEC	15 DEC					US GOLD
IZNOGOUD	DEC	NOV		1988		PARU		INFOGRAMES
KOBYASHI		PARU	PARU	NOV	PARU			MASTERTRONIC
L'ANGE DE CRISTAL	15 DEC	30 NOV		30 DEC				ERE
L'ANNEAU DE SANGARA	15 OCT	PARU		PARU				UBI SOFT
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	**DEC**						**1988**	**ERE**
L'OEIL DE SETH	**NOV**	**PARU**		**NOV**				**UBI SOFT**
LA CHOSE	1988	DEC		1988				UBI SOFT
LA MARQUE JAUNE	DEC	DEC		1988		1988		COBRA SOFT
LES DIEUX DE LA MER	NOV	PARU		1988		PARU		INFOGRAMES
LES FORTUNES DU FOOTBALL		**PARU**		**PARU**				**CDS SOFTWARE**
LES RIPOUX	NOV	PARU		NOV		PARU		COBRA SOFT
MACH 3	PARU	NOV		PARU				LORICIELS
MAD BALLS		15 NOV	15 NOV		15 NOV			OCEAN
MAGIC CUBE JEUX		DEC				15 NOV		FREE GAME BLOT
MAGIC CUBE ARCADE		DEC				15 NOV		FREE GAME BLOT
MATCH DAY II		DEC	DEC		DEC			OCEAN
MISSION ONE DROID	**PARU**							**BUG BYTE**
NEBULUS		**DEC**	**PARU**		**NOV**			**HEWSON**
OUT RUN	30 DEC	30 NOV	30 NOV		15 DEC			US GOLD
OXPHAR		15 NOV				DEC		ERE
PAPA, MAMAN, L'ATOME ET MOI		15 DEC				15 DEC		FREE GAME BLOT
PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA		**PARU**						**BUG BYTE**
PEUR SUR AMITY VILLE	1988	DEC		1988				UBI SOFT
PHANTYS		30 NOV	30 NOV		30 NOV			OCEAN
PHOENIX	**PARU**							**ERE INFORMATIQUE**
PIRATES OF THE BARBARY COAST	**PARU**							**CASCADE GAMES**
PLATOON		DEC	DEC		DEC			OCEAN
PLAYBAC		**PARU**				**PARU**		**MICROIDS**
PSYCHO SOLDIER		NOV	NOV		NOV			OCEAN
QIN		30 NOV						ERE
QUAD		PARU		DEC		PARU		MICROIDS
RANA RAMA	NOV	PARU	PARU					HEWSON
RASTAN		30 NOV	30 NOV		30 NOV			OCEAN
RYGAR		NOV	NOV		15 NOV			US GOLD
SIDE ARMS		NOV	NOV		30 NOV			GO !
SOLOMON'S KEY	15 NOV	PARU	PARU					US GOLD
STORM		PARU	PARU	NOV				MASTERTRONIC
STRIKE			PARU	NOV	PARU			MASTERTRONIC
TEST DRIVE			DEC	DEC			DEC	ACCOLADE
TRANTOR	DEC	PARU	PARU		PARU			GO !
TURLOGH LE RODEUR	NOV	PARU				1988		COBRA SOFT
VICTORY ROAD		NOV	NOV		NOV			OCEAN
VOYAGER 10	30 DEC						1988	FREE GAME BLOT
WHERE TIME STOOD STILL		15 NOV	15 NOV		15 NOV			OCEAN
WIZARD WARZ	15 DEC	15 DEC	15 DEC		15 DEC			GO !



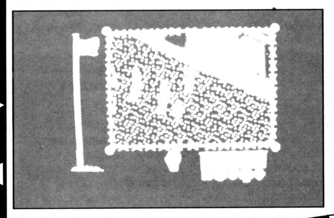
Voici la seconde partie de cette rubrique « Les Indispensables » (= les jeux que tu te dois d'avoir sur tes étagères pour être certain de t'amuser au maximum avec ton micro). Ce mois-ci, nous les avons sélectionnés pour : Thomson 8 bits, Commodore 64 et compatibles PC.

GREAT ESCAPE

Ocean — Aventure-Action

Prisonnier dans un camp, lors de la grande guerre 39-45, il te faut t'évader pour rejoindre les troupes alliées. Pour ce faire, il faut amasser le maximum d'objets nécessaires à ton type d'évasion et élaborer un plan solide. Mais cela n'est pas simple car lors de tes investigations, le commandant ne cesse de faire des passages en revue et des appels intempestifs. Il faut donc bien coordonner ses recherches pour réussir la « graitaissequaippe ».

Sined

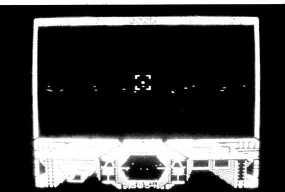


STARGLIDER

Rainbird — Action

Une planète réinventée pour un jeu. Avec des lois, des êtres obéissant à des règles précises et un but : détruire l'envahisseur. Toutes ces bestioles qui bougent dans tous les sens avec des raisons d'être et des faiblesses. Et toi qui vient bouleverser cela pour vider et exterminer cette race menaçante. Des graphismes supers et une vitesse plus que réelle font de ce soft un des meilleurs logiciels passe-temps. Que l'énergie soit avec toi et qu'elle quitte l'intrus.

Sined



STYX

Arcade



Qui ne l'a pas vu en allant au café (1 : avec papa, 2 : pour acheter des clopes, 3 : pour boire une bière avec Popol et Septh). C'est un jeu basé sur le gagne terrain. Une bébète doit faire des surfaces pleines, sans rencontrer les autres et sans que son fil ne soit atteint par le monstre de trait et de couleur. Le temps importe aussi car la surface se remplit d'une teinte donnant plus ou moins de bonus. Réflexes et intelligence font loi dans ce piège.

Sined

LES INDISPENSABLES PC

BALANCE OF POWER

Mindscape — Stratégie

Ne vous êtes-vous jamais pris pour Ronald REAGAN en personne ? Si oui, ce soft vous permettra d'extérioriser cet élan profond. Ce logiciel permet de simuler toute transaction politique, boursière ou diplomatique à l'échelle mondiale. Et puis quoi. N'aurait-on pas le droit de déclencher une guerre nucléaire dans son salon, sur son PC ? Deux choses à savoir : Windows est obligatoire et cela peu se jouer à deux.

Sined

Desk Game Countries USA USSR Make Policies Events Briefing 1986
Spheres of Influence
Major Events
Prestige Value
Insurgency
USA Solid
USA weak
USSR weak
USSR solid
Spheres of Influence
USA Score: 0
USSR Score: 0

BOULDER DASH

Fist Star — Arcade

Petit mineur, il passe son temps à creuser dans les galeries sombres, au péril de sa vie, pour ramasser des pierrites. Mais les rochers le menacent de leurs éboulements. Ceci sans compter les papillons mangeurs d'hommes et les carrés écraseurs de la même race. Il faut être rusé et rapide pour se jouer de tous ces dangers avant que la caverne ne devienne increusable. Car en plus, et je gardais le meilleur pour la fin, le temps passant, la terre devient dure et finit en piège à joueur.

Sined



SANXION

Thalamus — Arcade

Un vaisseau doit détruire ses ennemis et, par la même occasion, arriver le plus tôt possible à la fin du tableau pour bénéficier au maximum de bonus. Ce jeu parait ordinaire mais ses qualités résident dans sa musique, dans son graphisme et dans sa présentation. Ce n'est pas sur un écran qu'il se joue mais sur deux. En haut, une vue de dessus sert de radar et en bas, une vue de côté montre l'action. Les ennemis sont très divers et valent le coup d'être vus... et descendus.

Sined



BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 81

LES INDISPENSABLES

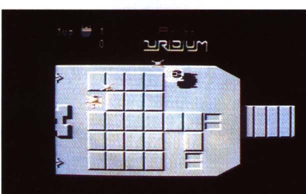
COMMODORE C 64

URIDIUM

Hewson — Arcade

Comme Sanxion, ce logiciel possède un graphisme, des animations et des musiques fantasmagoriquement géniales. Sur une base spaciale en relief, où il ne faut pas prendre les murs pour des prunes, il faut réduire à néant les vaisseaux stationnés sans se faire désintégrer par leurs confrères volants ni par les missiles téléguidés. Ce jeu possède un passage de bonus particulièrement extra. Mais à toi de le découvrir. Et vive les vaisseaux qui disparaissent sous le décor.

Sined



MISSIONS EN « RAFALE »

Fil — Simulateur de vol

La chance vous est ici offerte de tester le récent et déjà célèbre « Rafale », par quelques périlleuses missions d'interception. Ce fer de lance de notre industrie aéronautique se pilote à l'aide des deux joysticks et l'on peut affirmer sans se tromper qu'il s'agit là du premier « vrai » simulateur de vol et de combat aérien sur THOMSON. Les commandes et le tableau de bord sont certes simplifiés, mais facilement compréhensibles. Le réalisme des situations et la vivacité des réactions de l'appareil, sont dignes des meilleurs logiciels de ce type. On peut toutefois regretter la monotonie du paysage quasi inexistant.



THE WAY OF THE TIGER

Fil — Simulation de sports de combat

Durant tant d'années, vous fûtes l'élève docile et attentif d'un maître vénéré qui vous inculqua l'art et la technique du combat. Le temps est désormais venu de prouver à quel point vous êtes digne de l'enseignement reçu, par une série de trois épreuves redoutables. Vous devrez, dans le désert d'Orb, lutter à mains nues contre de féroces ennemis, puis armé d'un bâton, combattre vaillamment sur un tronc d'arbre surplombant une rivière et enfin, affronter au sabre le maître en personne. Les décors, l'animation assez spectaculaire des combattants et les épreuves variées n'engendrent pas la monotonie. Ce jeu est donc vivement conseillé à tous les amateurs d'arts martiaux (sur micro, bien sûr).



LES INDISPENSABLES

THOMSON

ALTERNATE REALITY

Us gold — Aventure

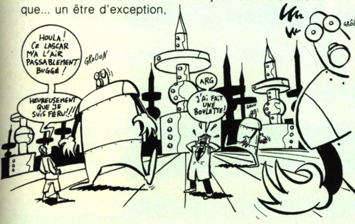
Voilà un jeu d'aventure intéressant. Pourquoi ? Simplement parce qu'il est impossible de connaître le but de la quête sans s'en être inventé un ou sans avoir parcouru les rues de la cité de Xebec de long en large. Les graphismes sont sobres mais très réalistes ainsi que les animations. La simplicité d'utilisation est aberrante car toute commande nécessaire clignote sur la bande d'information. Pour perdre des heures de plaisir...

Sined

LE CINQUIEME AXE

Loriciels – Arcade/combat

An 2410 de l'ère post-cataclysmique. Sur un immense planétoïde artificiel, où se poursuivent de dangereuses expériences sur le temps, le professeur Gern B. Dik vient de faire ce qu'il faut bien appeler une connerie. Le processus irréversible déclenché par sa maladresse, risque d'entraîner à courte échéance la disparition de l'univers. A moins que... un être d'exception, féru d'arts martiaux et doté d'un profil psychologique en acier trempé, n'affronte les cyborgs passablement buggés qui errent dans le vaste complexe et stoppe le désastre en cours. L'originalité de l'action dans un labyrinthe à six niveaux nantis de trappes, ainsi que la qualité du graphisme et de l'animation ont marqué une étape dans l'histoire des jeux sur THOMSON.



SILENT SERVICE

Microprose–Simultion sous-marine

Quel agoraphobe, fervent adepte des lieux clos et humides, n'a rêvé un jour d'être sous-marinier ? Voici un excellent exutoire, directement issu de la version Commodore 64. Il convient tout d'abord de s'initier aux manœuvres (plongée, immersion périscopique, etc.) et aux attaques sournoises particulières à ce type de navire. Les différents compartiments du submersibles et les divers instruments (périscope, table de navigation, etc.) sont réalistes autant que le permettent les potentialités graphiques de la machine. Après l'expérience acquise lors de cinq types de combat contre des leurres Japonais, le joueur découvre l'angoisse et l'enfer d'authentiques affrontements en période d'hostilité. Simulation ô combien passionnante !

Jean-Claude Paulin

BON DE COMMANDE VOIR PAGE N° 81



UN RYGARD

Rygard, « The Legendary Warrior ». En français : Rygard, le « Guerrier Légendaire ». Il s'agit d'un jeu déjà bien vieux. Je me souviens l'avoir vu pour la première fois dans ma salle de jeux favorite il y a presque deux ans. Eh oui, déjà. Et c'est seulement maintenant que ces messieurs les programmeurs se décident à nous en faire une version micro. Franchement, c'est pas trop tôt.

Dès le premier regard (jeu de mots), j'ai été séduit. A l'époque, ce jeu innovait complètement. Il importait un air frais de renouveau, qui manquait aux salles depuis quelques temps. Depuis, plusieurs clônes de Rygard ont été créés, sans arriver toutefois à l'égaler. C'est un peu le Pac-Man ou le Space Invaders des temps modernes.

Depuis le temps que j'y joue, je dois avouer avoir rarement vu des gens arriver à la fin du jeu. Moi-même, je n'y suis parvenu qu'une seule fois, tandis que mon partenaire, adversaire mais ami quand même, Philippe (je cite son nom pour lui faire plaisir...), n'a réussi que deux ou trois fois. Espérons que la version micro – que je ne connais pas encore à l'heure où j'écris ces lignes – sera aussi difficile que la version originale. Dont il serait d'ailleurs temps que je vous cause un peu. Sinon on va jaser que je ne mérite pas mon salaire. Rigolez pas, c'est déjà arrivé. (NDLR : c'est pas moi pourtant. Qui d'autre alors ?)

Ronald Rygard

Le jeu, comme c'est presque toujours le cas, commence très facilement. Un petit personnage court, ayant pour seule arme une espèce de bouclier qu'il peut envoyer dans tous les sens, ou faire tourner comme une roue au-dessus de sa tête. En face de lui, de petits

SINON RIEN

Oui, cette rubrique a changé de nom dès sa deuxième édition. Et alors ? Si on commence à s'encroûter dans les vieilles habitudes, on ne va pas aller très loin. Du moins, pas ensemble... Et toc !

monstres lui foncent dessus, histoire de lui faire la peau. Ces monstres sont du genre bizarroïdes : petits cochons à la tête de rhinocéros, robots genre « la Guerre des Etoiles », et guerriers en armures suspendus à des dragons énormes. Ce sont là les premiers ennemis que l'on voit au début du jeu. D'autres sortes, toujours aussi imaginées et sorties d'on ne sait où, feront leur apparition plus loin. Au bout d'un certain temps, des bonus seront offerts au guerrier, qui augmenteront la puissance de son arme, lui offrant ainsi la possibilité de tirer plus loin, de détruire plusieurs ennemis d'un seul coup, de tirer à la verticale (très pratique pour tuer les dragons), ou encore de détruire les ennemis en leur sautant dessus. Ce qui fait déjà quatre bonus. Un cinquième permet d'obtenir un champ de force indestructible, à la durée malheureusement limitée. La combinaison des cinq bonus donne 100 000 points, ce qui n'est pas négligeable, loin s'en faut. En plus de ça, Rygard peut prendre d'autres bonus, dissimulés dans des rochers, qu'il faut détruire. Certains ne donnent que des points, tandis que d'autres rajoutent 20 secondes au temps restant pour compléter le tableau ; des étoiles jaunes donnent 70 000 points lorsqu'on en prend 7 ; enfin, certains bonus tuent tous les ennemis présents à l'écran, et donnent 10 000 points. A noter que des rochers sont cachés à certains endroits stratégiques, et qu'il faut sauter sur leur emplacement exact pour les faire apparaître.

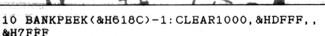
Rygard naval

Le tout se joue avec deux boutons : un pour le tir, un pour le saut. Mais le plus impressionnant est sans conteste la beauté graphique des décors, l'animation des personnages, à la limite de la perfection, et la musique d'accompagnement, véridiquement superbe. Plus quelques surprises très impressionnantes, telle l'énorme tête de mort qui poursuit Rygard lorsque le temps alloué à la traversée du tableau est écoulé.
Mais le plus impressionnant est sans conteste le dernier tableau (que je vous montrerai en photo si je parviens jusque là (ce qui est plus qu'incertain), où un énorme Bouddha se déchaîne contre le guerrier de légende.
Un véritable must que ce Rygard, sur lequel je pourrais écrire des pages et des pages, si ma rédactrice en chef préférée était d'accord.

Stéphane Schreiber

MUSIC 3 VOIX

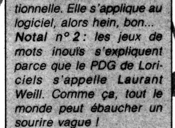
Loriciels Thomson



```
10 BANKPEEK(&H618C)-1:CLEAR1000,&HDFFF,,
&H7FFF
20 RESTORE 90:RAZ:TEMPO 6
30 DO
40 READ A$,B$,C$
50 IF A$="*"THEN EXIT
60 RANGE A$,B$,C$
70 LOOP
80 SON 2,2,1:JOUE:END
90 DATA V1603SO#V08LAV48PV16SO#V08LA
100 DATA V1603FAV08FA#V48PV16DOV08DO#
110 DATA V2401LAO2DO#RERE#
120 DATA V24PV1604DO#V08REDO#03LASOMIRED
O#
130 DATA V96P
140 DATA MIMIBREDO#
150 DATA V16SO#V08LAV48PV16SO#V08LA
160 DATA V16FAV08FA#V48PV16DOV08DO#
170 DATA O1LAO2DO#RERE#
180 DATA V96P
190 DATA V96P
200 DATA MIMIBREDO#
210 DATA V16SO#V08LAV48PV16SO#V08LA
220 DATA V16RE#V08MIV48PV1602SIV0803DO
230 DATA REFA#SOSO#
240 DATA V24PV1604DOV08REDO03LASOMIREDO
250 DATA V96P
260 DATA LASO#SOFA#
270 DATA V16SO#V08LAV48PV16SO#V08LA
280 DATA V16FAV08FA#V48PV16DOV08DO#
290 DATA O1LAO2DO#RERE#
300 DATA V16LAV08MIV16RE#V08MIV1604MIV08
03MIV1604RE#V08RE
310 DATA V48PV24SO#V16SOV08FA#
320 DATA MIMIBREDO#
330 DATA V16REV0803MIV16RE#V08MIV1604DO#
V0803MIV1604DOV0803SI
340 DATA V24FA#PMIV16RE#V08RE
350 DATA O1SIO2DO#RERE#
360 DATA V16SIV08MIV48MIV16MIV0804DO
370 DATA V16REV0802SO#V48SO#V16SO#V0803R
E#
380 DATA MIO1FA#SOSO#
390 DATA V16DO#V0803LAV16MIV08RE#V16REVO
8SIV16SO#V08LA
400 DATA V16MIV08DO#V1602SO#V08SOV16FA#V
08SIV1603DOV08DO#
410 DATA LAO2DO#RESO#
420 DATA V24LAPV48P
430 DATA V24DO#PV48P
440 DATA LAPV48P
450 DATA *,*,*
```



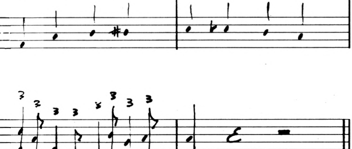




Nota : *puristes, ne hurlez pas devant cette partition volontairement non conventionnelle. Elle s'applique au logiciel, alors hein, bon...*
Notal n° 2 : *les jeux de mots inouïs s'expliquent parce que le PDG de Loriciels s'appelle Laurant Weill. Comme ça, tout le monde peut ébaucher un sourire vague !*

(Scandaleux ! L'ordinateur Thomson n'est pas musicien de par l'irresponsabilité malveillante d'un fonctionnaire. Un témoin raconte :
— « Chef, on met un coprocesseur sonore dans la bête ?
— Hein ? Pourquoi faire ?







Grrr !
— A vos ordres chef ! »
Ainsi, tel un cancre écoutant avec envie du fond de la classe, ses exubérants petits camarades s'exprimer à tue-tête, notre ordinateur national se console tant bien que mal avec un mince filet de voix ridicule. Heureusement la bonne fée Loriciels veille ! (Ceci est un horrible jeu de mots à destination des initiés...). Prise de pitié pour l'infortuné micro, elle vient de réaliser un véritable micracle : un logiciel « 3 voix » pour MO6, TO8, TO9 et TO9 + .

Et ça marche !

Cette petite merveille (et l'allusion continue...) optimise en fait le C.N.A (Convertisseur Numérique Analogique) présent dans le contrôleur joystick (et à demeure dans les MO6, TO8, TO9 +). Ce circuit, pompeusement appelé « synthétiseur », transforme des données binaires en tensions de sortie capables de faire balbutier notre haut-parleur. En théorie donc, une programmation judicieuse dudit circuit, permet la création de fréquences audibles et même carrément écoutables. De la théorie à la pratique il n'y a qu'un pas, ici allègrement franchi par Loriciels.
D'une part, M3V (Music 3 Voix) implante dans votre THOMSON, une routine exploitant le synthétiseur par l'intermédiaire de cinq nouvelles instructions (RAZ, RANGE, TEMPO, JOUE et SON) adjointes au Basic 512/128, et détermine une zone buffer pour le rangement des phrases musicales. Ainsi, l'écoute d'une musique sur trois voix traduite sous forme Basic (voir listing joint) passe obligatoirement par le chargement préalable de M3V.
D'autre part, M3V propose un éditeur facilitant au maximum le travail de transcription, par l'écriture des notes sur une double portée (clé de sol, clé de fa) couvrant quatre octaves. L'écran représente une mesure entière de la partition, où les notes de chaque voix figurent avec une couleur respective. Toute erreur relative à un excès par rapport à la mesure choisie est ostensiblement signalée. Les options nécessaires et indispensables sont présentes dans cet éditeur non exempt de critiques : absence de signes musicaux (liaison, Da Capo, signe et barre de reprise, Coda, etc.), silences non pris en compte par les triolets, accidents non conservés dans une même mesure. Il séduit néanmoins par son extrême facilité d'utilisation à base d'icônes (stylo optique ou clavier) et par le fait qu'il traduit rigoureusement en Basic, une partition transcrite (exemple joint). Si le volume des voix n'est pas modifiable, la possibilité est offerte d'attribuer un son différent à chacune d'elles. Méfiance toutefois, car parmi les dix sons proposés, certains font prédominer l'harmonique au détriment de la fondamentale.
Bref ! M3V, non seulement ça marche, mais en plus, ça fonctionne !

La preuve

Pour compléter les thèmes classico-craignos qui agrémentent la page de présentation, voici une adaptation personnelle et ô combien enjouée de la Marseillaise (hi, hi), en hommage à tous les logiciels éducatifs qui ont fleuri et fleurissent encore sur THOMSON.
Excusez le hard-copy manuscrit (gribouillé) de la partoche et appréciez sa résultante Basic créée par M3V.

Jean-Claude PAULIN

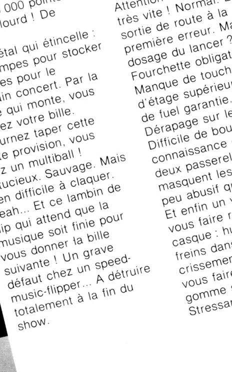
Face à l'offensive des jeux vidéo, les flippers de nos grands-pères ont finalement bien résisté. Avec l'aide de beaucoup d'électronique sans doute, mais sans se trahir... Les derniers modèles sacrifient tout au fun !



HEAVY METAL MELTDOWN (Bally)

Nostalgiques de Deep Purple et fanatiques d'AC DC, ce flip est pour vous ! Trois rockers en pleine folie autour des scores, des riffs sauvages qui se modulent au moindre contact de cible ou de bumper, et un combat physique de tous les instants pour garder la bille en jeu : hard ! Vous appuyez sur le bouton gauche : le flip crie « HEAVY ! », sur le bouton droit, il crie « METAL ! ». Et vous pouvez recommencer autant de fois que vous voulez... Yeah ! Un coup d'œil au plateau : Shoot Again ? Non : Rock Again ! Super Bonus ? Non : Guitar Bonus ! Et les scores sont indiqués en kilo-points : 10 000 points = 10 K. Du lourd ! De l'heavy !

Et du métal qui étincelle : deux rampes pour stocker des billes pour le prochain concert. Par la rampe qui monte, vous stockez votre bille. Retournez taper cette petite provision, vous avez un multiball ! Astucieux. Sauvage. Mais bien difficile à claquer. Yeah... Et ce lambin de flip qui attend que la musique soit finie pour vous donner la bille suivante ! Un grave défaut chez un speed-music-flipper... A détruire totalement à la fin du show.



VICTORY (Gottlieb)

Thème : course de voitures méchantes. Vous avez déjà vu des Formules 1 hérissées de pointes en acier ? Ça doit vous chatouiller les pneus dans les virages... Avec ça, une conception simple comme un moteur qui rugit : deux étages, en bas des cibles VICTORY à allumer pour multiplier le bonus (mais Dieu que cet étage-habitacle est étroit ! Et le confort du pilote ?) ; en haut, des cibles FUEL à dégommer pour se mettre du bonus plein le réservoir. Entre ces deux plateaux, la folie : Indianapolis en passerelles courbes, tordues, sinueuses, incompréhensibles. Plus de dix trajets possibles, que pourront seulement prévoir les vieux dévoreurs du bitume. Attention : la bille va vite, très vite ! Normal. Et sortie de route à la première erreur. Mauvais dosage du lancer ? Fourchette obligatoire. Manque de touche ? Pas d'étage supérieur, panne de fuel garantie. Dérapage sur les côtés ? Difficile de bourrer en connaissance de cause, deux passerelles masquent les sorties. Un peu abusif quand même. Et enfin un vacarme à vous faire ranger le casque : hurlements de freins dans les couloirs, crissements de pneus à vous faire pleurer de la gomme sur les targets. Stressant.

PARTY ANIMAL (Bally)

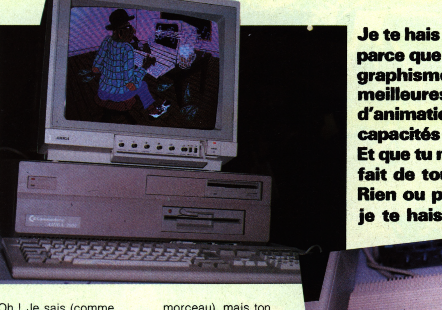
Les animaux font une boum. Ils s'éclatent donc comme des bêtes. Vous avez le loup au premier plan, le préféré de ces dames, qui hurle déjà comme un fou au démarrage. La bille atterrit dans le trou à bière : il rote bruyamment en vous arrosant de bonus. Un coup de flip rageur : pan dans la grenouille, qui saute en faisant « beut-beut ! ». Juste au-dessus, le bonus des cochons, tapez dans les cibles, vous ferez couiner les gorets et, côté points, vous vous ferez du lard. Plus poétique : en haut du plateau, un mini juke-box en relief. A chaque fois que vous le touchez, vous changez de disque : Satisfaction, Louie Louie, Tequila, et pleins d'autres vieux standards. De quoi garder le rythme. Car il ne faut pas mollir : vous avez trois types de bonus à draguer. Le Pig Bonus, le plus sale mais le plus gras. L'Animal Bonus, à attendrir au sommet des deux passerelles, et le Fun Bonus, un peu partout. Et faites attention à ne pas sortir n'importe où avec n'importe qui : sortie au centre, Fun Bonus ; à gauche, Animal Bonus ; à droite, Pig Bonus. Donc souvent deux bonus lourdés sur les trois. Enfin, le piège : la petite rangée de cibles juste à droite au dessus n'arrête pas de me faire de l'œil, 25000 points à tâter... La gifle une fois sur deux ! Un renvoi direct en sortie, moins juteux que celui du loup et de sa bière. Vraiment un flip du meilleur goût, cuvée Californie.

Jean-Michel MAMAN

THE PATHWAY TO FEAR.



AMIGA JE TE HAIS



Je te hais parce que tu as le meilleur graphisme, les meilleures possibilités d'animation, les meilleures capacités sonores... Et que tu n'as encore rien fait de tous ces dons. Rien ou presque. Amiga, je te hais.

Oh ! Je sais (comme dirait Gabin), quelques jeux existent déjà et d'autres ne vont pas tarder à sortir. Hélas, souvent, ils ne sont guère meilleurs que sur ST — c'est déjà pas mal — (Et pour cause, c'est les mêmes à un « chouillat » près). Les programmeurs ne s'amusent plus à tout reprogrammer. Quand aux applications de type « pro », ce n'est pas encore la grande classe. C'est correct, sans plus.

Et pourtant, je n'aime que toi !

La première fois que nous nous rencontrâmes (!), ce ne fut pas le coup de foudre. Tu étais assez jolie avec ton clavier encastrable sous l'unité centrale dégageant ainsi de la place pour la souris, (NDLR : l'auteur délire sur l'Amiga 1000, l'Amiga 500 sorti depuis est d'un seul morceau), mais ton écran affichait quelques fenêtres assez grossières par rapport au Macintosh. En effet, le Workbench (interface graphique qui permet de te gérer avec ta souris) est en basse définition et en quatre couleurs.
Mais, un soir, je te vis arriver à la maison en tenue de soirée. Ce jour là, je ne me souviens plus si tu avais bu (NDLR : ce ne serait pas plutôt l'auteur de ces lignes ?), mais tu m'as fait le grand show. On a dansé toute la nuit.

Le Workbench est composé d'un « Screen », c'est-à-dire un plan, sur lequel s'ouvrent à la demande, des tas de fenêtres.
Double cliquez — pointez l'objet avec la souris et appuyez deux fois très vite sur le bouton de gauche — un petit icône représentant une disquette, une fenêtre s'ouvre. Dans cette fenêtre un tas d'objets dont des tiroirs. Double-cliquez un tiroir, une autre fenêtre s'ouvre...
Chacune de ces fenêtres peut être déplacée, agrandie et rétrécie, passer devant ou derrière une autre. Il y en a qui protestent au fond ? Quoi vous avez déjà vu ça avec GEM ? D'accord mais attendez, je n'ai pas fini. Dans chacune des fenêtres, il y a un mouton qui dort... (NDRL : tu aurais aussi pu trouver : un lézard qui somnole, un rédacteur qui roupille, un tigre qui sommeille...)

Intuition féminine

Vous prenez la barre du menu, en haut du « Screen ». Vous tirez violemment avec la souris. Le « Screen » et tous les objets qui sont dessus descendent et disparaissent au bas de l'écran. Un autre Screen était caché dessous !

(Non ! Si !!!). Le système qui gère tout ça, s'appelle Intuition. Il permet de définir les screens — je n'ai pas réussi à savoir combien on pouvait en mettre à la fois, le Basic Microsoft en gère quatre —. Chaque screen peut avoir une définition différente et un nombre de couleurs propre. Les objets (fenêtres, icônes...) associés à un screen ont les mêmes caractéristiques et se déplacent avec lui.

Réveillons les moutons...

Imaginez une « nana » qui fait la vaisselle, passe l'aspirateur, lave le linge, va faire les courses — j'en vois qui rigolent — mais, tenez-vous bien, le tout en même temps. Eh bien, c'est ce que fait l'Amiga. Vous pouvez lancer plusieurs programmes en même temps. Si ! si ! Je vous assure.

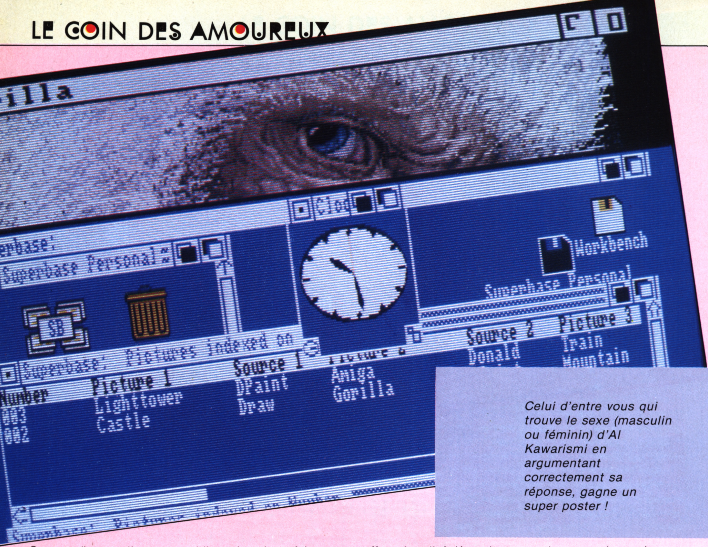
Tiens ! Par exemple. Je lance la boule qui rebondit. Elle tourne, elle rebondit par terre et sur le côté de l'écran en faisant un super boum — je vous conseille des bonnes enceintes —. Jusque-là, à part que c'est déjà mieux que sur d'autres machines, rien d'extraordinaire.

Changez de screen. Cliquez l'horloge. Une horloge apparaît dans une nouvelle fenêtre — tiens elle n'est pas à l'heure, zut l'heure n'est pas sauvegardée —. La boule continue et l'horloge marche. Pas convaincu ? On continue. Cliquez un truc appelé « Speach ». Gasp ! Y'a le micro qui cause. En « English », mais y cause. L'accent est bon — je comprends tout — il se permet même de ce f... (ficher) de la tête des autres : « I-can-speak-like-a-real-computer » dit-il d'une voix métallique (je peux parler comme un véritable ordinateur). Et pendant ce temps-là, la boule et l'horloge continuent de tourner. Bon d'accord, ce n'est pas difficile de faire tourner une boule sur un décor. Surtout si l'on possède des « Sprites » et des « Bobs ».

Des vrais sprites

Les sprites ce sont des portions de dessins qui peuvent être affichés par-dessus le décor. Les sprites hardware sont gérés par le processeur vidéo au moment de l'affichage. L'Amiga possède huit canaux de sprites hardware (accès direct à la mémoire ou DMA). Chaque sprite fait seize bits de large et est de longueur quelconque — comme voul'voul—. En fait les programmeurs peuvent utiliser plus de huit sprites, car un canal de sprite peut être réutilisé au cours du même affichage d'écran.





Celui d'entre vous qui trouve le sexe (masculin ou féminin) d'Al Kawarismi en argumentant correctement sa réponse, gagne un super poster !

Ça veut dire que l'on a droit à autant de sprites que l'on veut (peut) mais on ne peut pas en avoir plus de huit sur une même ligne.
Les Bobs — pour Blitter Objects — sont gérés par « Intuition ». Ils sont plus lents mais disposent de plus de couleurs. Ah ! c'est vrai. Je ne vous ai pas dit qu'il y avait un « blitter ».
Vous savez, ce truc dont on cause tant sur Atari. Le blitter permet de transférer, plus vite que l'éclair et sans déranger le grand patron (68000), un bloc de bits. En l'occurence un dessin. Le blitter devrait en fait s'appeler blimer car il manipule les blocks et peut même tracer des droites tout seul comme un grand.

Plein la vue

Deluxe Paint utilise à merveille ces possibilités (Takavoir les photos !) Une définition de 320 points par 200 avec trente-deux couleurs à l'écran parmi 4096 suffit à réaliser des dessins dont la qualité n'est dépassée que par les MSX 2 (mon ancien amour deçu). En fait, les effets de relief dépendent davantage du nombre de couleurs disponibles que de la définition, tous les spécialistes vous le diront.

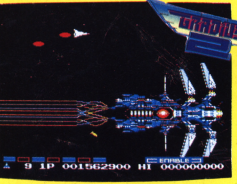
Leçons de sons

De la musique avant toute chose... disait Verlaine. Mon Amiga n'a pas besoin de ce conseil. Musicienne tu l'es naturellement. Tu m'as donné un concert à quatre voix avec des sons étonnants pour un ordinateur. Seuls l'Apple II GS, qui a un synthétiseur incorporé (Ensoniq) et le CX5M avec son synthé FM (Yamaha) m'ont surpris davantage. Toujours est-il que tu es capable d'utiliser des sons digitalisés (sur huit bits en DMA s'il vous plaît) et même de faire de la modulation de fréquence, mais ne me demandez pas comment !
Bon, je passe vite sur le reste parce que remuer tous ces souvenirs me rend malade. La haute définition en 640 × 200 en seize couleurs. Un mode en 4096 couleurs simultanément à l'écran dont je n'ai jamais rien vu. La possibilité de travailler sous AmigaDos, comme avec l'IBM, avec des fichiers Batch et tout le bataclan. Le Basic Microsoft au moins aussi bon que celui du Mac. Le lecteur de disquettes qui couine comme un cochon qu'on égorge et qui met un temps fou à afficher les fichiers. La possibilité de redessiner facilement les icônes... Je craque, j'arrête. Je ne veux plus entendre parler de toi... Mais, si tu m'abandonnais, je crois que je ne m'en remettrai jamais.

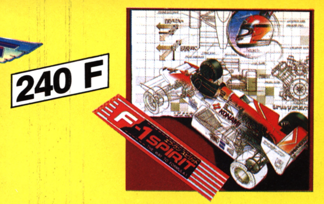
AL Kawarismi

Message personnel : Eh, pépé Louis. Si tu ne sais pas quoi faire avec ton PC, échange-le contre un Amiga.





240 F



MAUBERT ELECTRONIC
IMPORTATEUR - DISTRIBUTEUR

LOGICIELS POUR MSX
HAL - KONAMI
CARTOUCHES

MSX II

PHILIPS NMS 8250
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE UTILISATEUR
— 128 KO DE MÉMOIRE VIVE VIDÉO
LECTEUR DE DISQUETTE 3"1/2 DOUBLE FACE
CLAVIER DÉTACHABLE
LIVRÉ AVEC : TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR
AGENDA MSX DOS
2 990 F T.T.C.

PHILIPS NMS 8255
MÊMES CARACTÉRISTIQUES QUE LE NMS 8250 AVEC 2 LECTEURS DE DISQUETTES
3 290 F T.T.C.

MSX I

SONY HB 75 F .... **950 F T.T.C.**
CANON V20 (64KO) .... **790 F T.T.C.**
+ 1 cartouche MUE ou BALANCE
YAMAHA YIS 503 F (32KO) .... **650 F**
+ 3 cartouches gratuites

IMPRIMANTES

SONY PRNC 41, TABLE TRACANTE 4 COULEURS .... **990 F**
PRN 09, IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER, 75CPS .... **2 690 F**
PHILIPS
VW010 .... **690 F**
NMS 1421 .... **1 990 F**

MANETTES MSX

SONY JS 75 «INFRA ROUGE» .... **249 F**
QUICKSHOT 5 .... **120 F**
HYPERSHOT (KONAMI) .... **99 F**
JOYBALL (HAL) .... **190 F**
SVI 2 TR AUTOMATIQUE .... **99 F**
CANON VJ 200 .... **125 F**

PLUS DE 100 TITRES EN CARTOUCHES HAL & KONAMI

ROM

RAMBO .... 230 F
SPACE CAMP .... 230 F
INSPECTEUR Z .... 230 F
PLANETE MOBILE .... 230 F
Q. BERT .... 230 F

MEGAROM

RAMBO SPECIAL MSX2 .... 290 F
VAMPIRE KILLER MSX2 .... 290 F
HOLE IN ONE SPECIAL .... 230 F
EGGERLAND 2 .... 230 F
MAZE OF GALIOUS .... 230 F
PENGUM ADVENTURE .... 230 F
METAL GEAR .... 290 F

DISQUETTES MSX2

L'AFFAIRE .... 290 F
BAD MAX (720 K) .... 290 F
WORLD GOLF .... 345 F
CHESS GAME .... 199 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM (STRIP POKER PARLANT) .... 199 F
LAYDOCK (720 K) .... 345 F
HYDLIDE .... 345 F
LES PASSAGERS DU VENT (AVEC LA B.D.) ... 320 F
UTILITAIRES (D : DISQUETTE, C : CARTOUCHE)
TELKIT (D) .... 270 F (MSX2)
HOME OFFICE (C) .... 690 F
TURBO PASCAL (D) .... 745 F
MS BASE .... 490 F
LOGO (C) .... 890 F
BILAN .... 990 F

CARTOUCHE A 230 F T.T.C.

GREEN BERET, KING VALLEY, NEMESIS, HYPER SPORT 3, TENNIS, GALAGA, SOCCER, PIPPOLS, ROAD FIGHTER, HYPER RALLYE, YE AR KUNG FU 2, KNIGHTMARE (TILT D'OR)

CARTOUCHE A 199 F T.T.C.

ANTARTIC ADVENTURE, ROLLER BALL, YE AR KUNG FU, EGGERLAND MYSTERY, HYPER SPORT 1, EDDY 2, CIRCUS CHARLIE, MONKEY ACADEMY, HYPER SPORT 2, COMIC BAKERY, TRACK AND FIELD 2, TIME PILOT, ATHLETIC LAND, SUPER COBRA, MOPIRANGER, HOLE IN ONE PRO

CARTOUCHE A 149 F T.T.C.

CALCUL (BALANCE), SUPER BILLARD, HEAVY BOXING, HOLE IN ONE

ET POUR LA PREMIERE FOIS... CARTOUCHE A 79 F T.T.C.

BUTAMARU, PICTURE PUZZLE, SUPER SNAKE, MISTER CHIN, STEP UP, MUE (MUSIC EDITOR), SPACE TROUBLE, FRUIT SEARCH, DRAGON ATTACK, SPACE ATTACK

PROCHAINEMENT :
— DAIVA (MSX 2)
— SUPER LAYDOCK
— SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)

EDUCATIFS

ANGLAIS 1/2 .... 195 F
GEOGRAPHIE .... 179 F
ORTHOCRACK .... 185 F
INITIATION AU BASIC .... 179 F

PROMO A 99 F :
CARTOUCHE DUNKSHOT
DISQUETTE GREEN BERET

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
....
TEL : ....
* 35 F pour les logiciels
90 F pour les ordinateurs

Bon de commande à découper ou à recopoier puis à retourner accompagné de votre règlement à : MAUBERT ELECTRONIC, 49, Bd Saint-Germain, 75005 PARIS

Quantité	Référence	Prix unitaire	Prix total

Frais de port* ....


SEPTEMBER
SEPTEMBER
Un excellent jeu de réflexion et de stratégie, considéré comme le successeur direct de Kensington et de Trivial Pursuit. Votre ruse et vos connaissances vous permettront de passer de longues heures de plaisir face à face avec votre écran où pourquoi pas ... à plusieurs.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette de 99 F à 149 F*
* Prix public maximum conseillé, suivant la machine et le support.
© Paradigm games - Activision.
FIRETRAP
FIRETRAP
Vous devrez escalader des gratte ciel, éteindre des incendies, sauvez des vies...
Vos seules armes : de vulgaires bombes d'eau.
A vous d'éviter chutes de pierres, bris de glace et débris de verre.
Courage et adresse seront vos seuls soutiens afin d'échapper à ces pièges.
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*
© Electric Dreams - Activision.
SUPER SPRINT
ATARI GAMES
SUPERSPRINT
C'est arrivé ! SUPERSPRINT s'échappe du circuit des jeux de café et entre sur les pistes, 4 niveaux de difficulté, rampes de sauts, raccourcis, carambolages... Eclatez-vous au volant de votre bolide !
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette - SPECTRUM cassette - ATARI ST disquette - AMIGA disquette de 99 F à 249 F*
© Electric Dreams - Activision
GALACTIC GAMES
Vous êtes un VER.
Ce n'est pas un problème, même les vers ont l'occasion de s'éclater...
Les jeux galactiques seront votre opportunité et vous feront participer aux sports les plus fous et les plus bizarres : 100 m glisse, match de hockey dans l'espace (trous noirs et galine vivante), une partie de judo... psychique, lancer de... têtes, et pour terminer marathon « Métamorphose »...
Soyez invincible et battez le champion vermiculaire intergalactique !
Disponible sur : AMSTRAD cassette ou disquette - COMMODORE cassette ou disquette SPECTRUM cassette de 99 F à 149 F*
© Tigress Design - Activision.
GALACTIC GAMES

HUMOUR, HORREUR, COMPÉTITION ET STRATÉGIE SUR VOS ÉCRANS !



LA CONSOLE DE JEUX

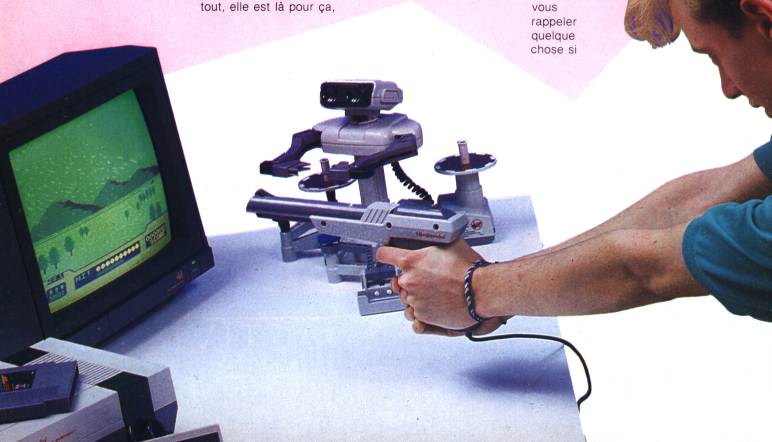
N.E.S. : petit mais costaud !

Après la console Sega, examinons de plus près celle qui se pose comme sa concurrente à la fois directe et la plus acharnée. Venue elle aussi du pays du soleil levant, la petite Nintendo ne trompe pas : elle va faire des ravages dans les chaumières ! Je le lui souhaite.

Au premier coup d'œil, on se sent déconcerté : où se trouve donc la prise pour enficher les cartouches ? On a beau la tourner dans tous les sens, aucun trou n'a la taille adéquate... Quand enfin, on la trouve, cette fichue prise : elle est dissimulée par un volet. Avantage non négligeable du système : en cas d'oubli de la cartouche dans la console, les risques de dégradation sont minimes. Simple, mais il fallait y penser. Mais bon, foin de présentations inutiles, il est temps de jouer. Après tout, elle est là pour ça, hein. Donc, voyons. Les cartouches sont plutôt étranges : alors que la taille et la forme des cartouches Sega pouvaient prêter à confusion avec les cartouches MSX (cette remarque n'est valable que pour les possesseurs de MSX et de console Sega en même temps), les cartouches Nintendo sont bizarrement grandes et difformes. Les Japonais ont un sens de l'esthétique qui m'étonnera toujours. Par contre, le NES (ah oui, au fait, le NES signifie « Nintendo Entertainment System », soit « système de jeux Nintendo » : c'est de l'anglais !) ne dispose pas de cartes de jeux. C'est pas grave, on s'en passera.

Jouons dans la joie et la bonne humeur

Premier jeu qui me tombe sous la main : Duck Hunt (pour les non-anglicistes : la chasse au canard). Il s'agit d'un jeu au principe tout bête, qui va certainement vous rappeler quelque chose si



NINTENDO

vous avez lu le numéro 1 de Game Mag : il simule la chasse au canard dans les marais ; votre chien (de chasse, évidemment) débusque les proies, que vous devez tirer le plus rapidement possible. En fin de jeu, vous passez à l'épreuve suprême d'habileté : le tir au pigeon d'argile.
Ça vous dit quelque chose ? Ben oui, c'est presque exactement le même jeu que Safari Hunter, livré avec la Sega. A une petite différence près : le jeu est possible à deux, le deuxième joueur commande les mouvements... des canards !

Allez, je vous le donne en mille : à quoi ressemble le graphisme de ce jeu en particulier, et de tous les jeux Nintendo en général ? Et à quoi ressemble le son ? Hein ? A du graphisme et à du son MSX, oui. Le petit feignant au fond de la salle qui a dit « à de l'Amstrad » a tout faux. Il me fera vingt « pater » et dix « je vous salue Marie ».
Mais revenons au sujet qui nous préoccupe en ce moment. Duck Hunt se joue donc avec le Zapper, ce pistolet photo-sensible qui répond aux rayonnements du téléviseur. Il tient bien dans la main (mais pas dans la bouche) et à une portée de deux mètres. Ce qui est plus que correct pour jouer. Par contre, la précision n'est pas exactement son fort. Il a une légère tendance à tirer un peu sur la gauche, à moins que ce soit moi qui soit atteint de la maladie de Parkinson. Ce qui m'étonnerait fort.
Autre jeu qui se présente à moi. Gyromite. C'est un jeu plutot bizarroïde, qu utilise ROB, le petit robot livré avec le NES. Avant d'en parler, arrêtons-nous quelques instants sur le cas de cet engin étrange s'il en est.

Robot !

J'espère que cet inter-titre en attirera plus d'un, car c'est justement là le point fort de la Nintendo, qui risque de faire qu'on l'achètera elle plutôt que la Sega (NDLR : et pourtant, je vous jure Sepht n'a reçu aucun chèque de Nintendo ! Peut-être qu'il attend ça justement ???) ROB (Robotic Operating Buddy) se présente donc sous la forme d'un petit robot directement connectable au NES par une des deux prises joystick. Il a également besoin d'une cartouche contenant un jeu spécialement prévu pour le gérer, sans quoi il ne servira à rien, et de quatre piles de 1,5 volts. Il fonctionne de manière similaire au Zapper, c'est-à-dire qu'il possède une cellule photo-électrique qui capte les rayons en provenance du téléviseur. Ce qui signifie qu'il faut en prendre grand soin, et surtout surveiller qu'il ne s'encrasse point. A noter qu'un filtre spécial est fourni, pour régler au mieux la réception des rayons lumineux.
ROB peut en plus de tout ça recevoir divers accessoires, en fonction du jeu avec lequel il est utilisé. Dans les cas de Gyromite, il s'agit de giroscopes qui se fixent sur ce qui lui sert d'avant-bras. Ce qui me fournit une excellente transition pour parler (enfin) de Gyromite.
Il s'agit d'un jeu au but enfantin : les professeurs Hector et ROB doivent unir leurs efforts pour éliminer toute la dynamite disséminée dans le laboratoire. Le travail du professeur consiste à enlever la dynamite, tandis que celui de ROB consiste, à l'aide de ses gyroscopes, à lui déblayer le chemin.
A un joueur, on déplace alternativement le professeur et le robot, tandis qu'à deux joueurs, chacun déplace l'un des deux protagonistes. A noter que ROB se dirige entièrement par la manette de jeu, le plus simplement du monde. Bref, ce jeu qui paraît simpliste à mourir, n'est en fait intéressant que par le fait qu'il utilise le robot.

C'est fini

Voilà, ça fait en tout une console de jeux, un pistolet, un robot et deux jeux pour environ deux mille francs. Cette version du NES que j'ai eu est le « Deluxe Set », mais il existe aussi une version plus « nue », qui ne contient que la console et un jeu, pour mille francs. Ce qui constitue un excellent investissement pour les fêtes de Noël (là, je m'adresse plus spécialement aux parents).



ON THE TILES

La nuit approchant, les rues de Métropolis se font désertes et les chats y établissent leurs territoires... Véritable lutte pour la vie, vous devrez vous défendre contre la faune sauvage qui erre dans cette ville, régie par des lois barbares. Un jeu particulièrement intéressant, notamment par la reproduction exacte du comportement des chats, à la fois comique et sauvage.

COMMODORE K7 et DK : de 79 F à 129 F TTC'
© FIREBIRD GOLD


22
EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES
SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
AND
203
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.


22
EPREUVES SPORTIVES
SENSATIONNELLES
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD
ocean



MACH 3 ST PC

Loriciels - Action



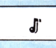
Qu'est-ce que c'est-il qu'il se passe-t-il donc ? Sfax, sorcier (tunisien ?) aussi mutant que maléfique, a jeté un sort sur votre jolie fiancée ; maintenant, elle se meurt lentement. Donc, à bord de votre vaisseau spatial, vous vous ruez à la recherche du sorcier, dans l'espoir (insensé) de le détruire, et donc de redonner vie et santé à votre bien-aimée. Vous vous souvenez de 3D Fight, du même Loriciels, mais pour Amstrad CPC ? Bon, eh bien Mach 3 en est, toutes proportions gardées, une copie conforme. Les décors en damiers ont été changés au profit du désert, mais on retrouve quand même certaines choses, comme les météorites, par exemple. Un excellent jeu quand même.

7



LES RIPOUX CPC

Cobra Soft - Aventure

Dans la lignée des « Meurtres », série bien connue réalisée par le légendaire Bertrand Brocard, Cobra Soft nous présente sa dernière production « Les Ripoux ». Tiré du film de Claude Zidi, le logiciel en reprend le scénario, (ça évite de se creuser les méninges) : inspecteur de police, vous voulez absolument acheter le bar de vos rêves, ce que ne vous permet pas votre misérable paie de fonctionnaire.
Mais, en profitant quelque peu des avantages que vous donne votre fonction, vous pouvez vous débrouiller pour arrondir légèrement vos fins de mois, ce que vous ne vous gênez pas de faire. Il y a quand même une somme de 200 millions de centimes à ramasser, ça n'est pas rien. D'autant plus que vos agissements louches peuvent faire baisser votre cote administrative...
Le jeu se déroule comme suit : déplacements dans Paris (limités pour l'occasion au 18e arrondissement) soit à pied, en voiture, ou en métro, moyen de transport le plus rapide. Comme c'est maintenant devenu une habitude chez Cobra, le héros n'est matérialisé que par un petit point qui se balade sur une carte de la région. La majeure partie de l'écran est utilisée par la représentation graphique du lieu courant (ou lieu commun, comme dirait Popol), par ailleurs fort réussie. Les rencontres s'effectuent via des petites fenêtres qui viennent se superposer au dessin principal, et qui contiennent la figure, pas génialement dessinée, du personnage présent.
En gros, c'est Meurtres en série version améliorée - il fallait le faire ! A noter que pour ne pas perdre les bonnes habitudes, le jeu est livré dans un coffret, avec un mode d'emploi présenté sous forme de journal de quatre pages, genre « Paris Boum Boum », avec la pub et tout et tout. Un jour, Monsieur Brocard sera perdu par son sens du détail comique. Un logiciel qui ravira à n'en point douter tous ceux qui avaient aimé les précédentes productions Cobra Soft.

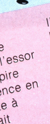
Stéphane Schreiber



ANNALES DE ROME ST

PSS - Wargame





La stratégie version romaine : Annales de Rome est basé sur l'essor et la chute de l'empire romain. Ça commence en 273 avant J.C. date à laquelle l'Italie était contrôlée par la république romaine. Pas vraiment géant, le wargame. La carte du monde semble avoir été dessinée par J.C. Decaux and Co. Quant à la « jouabilité »... Il semblerait que l'ordinateur joue tout seul. Et ce n'est pas le manuel d'utilisation, plus que discret, qui arrangera les choses.





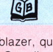
3D GALAX ST

Gremlin Graphics – action









Après Trailblazer, qui fut un succès, Gremlin Graphics espère nous en mettre à nouveau plein la vue avec son petit dernier, 3D Galax. Autant vous prévenir tout de suite, c'est raté. Remake raté de Star Glider. 3D Galax n'a pour lui qu'un superbe écran de présentation, explosif à souhait. Le reste du jeu n'est malheureusement pas à la hauteur de ses prétentions, et il sera très difficile, pour qui que ce soit, d'y prendre goût. Dommage pour G. G, mais c'est un coup dans l'eau qu'il a tiré là.



CPC C64 Spectrum



TRANTOR

Probe Software – Action

Que voilà un jeu qu'il est tout bon. Que voilà qu'il est dommage qu'on l'ait reçu si tard, à la réduction, parce que sinon qu'il aurait pris une page entière. Trantor mérite d'être classé meilleur logiciel d'action de l'année. Et de loin. Pourtant, l'histoire est quelque peu banale jugez-en plutôt : banni par son peuple, Trantor est abandonné sur une planète aussi étrange qu'étrangère. Sa seule chance d'en échapper est de réactiver le PC (Planet Computer), qui se trouve au centre de l'immense complexe dans lequel il se trouve. Avouez qu'on a quand même déjà vu un peu mieux.
Pourtant, le reste est plus que génial, rejugez-en plutôt : Trantor est armé d'un lance-flammes (hyper réaliste, on s'y croirait), et ne dispose que de 90 secondes pour activer la centrale électronique de sécurité. Il y a en tout huit centrales dans le complexe, chacune renfermant une lettre de l'alphabet, qu'il faudra noter soigneusement, car, une fois remises dans l'ordre, elles formeront un mot de passe, indispensable pour utiliser le PC (au fait, pour le mot de passe, pas besoin de connaître l'anglais, le mot ayant un rapport avec l'informatique).
A l'écran, tout est superbement représenté : du héros énorme (contrairement à la plupart des autres jeux, où les personnages ont la taille d'un pixel) et coloré, les vilaines bébêtes qui viennent l'embêter, jusqu'à la flamme qui est superbe. Sans parler des ascenseurs, des ordinateurs, du chronomètre, bref, pas un seul détail ne vient enlaidir le jeu. Quant à l'animation... carrément géniale. Alors qu'on aurait pu croire que la taille des sprites ralentirait énormément le déroulement du jeu, il n'en est rien du tout. Et ce n'est pas tout : le scrolling horizontal est de la même facture : souple et fluide, juste comme on les aime.
Alors, messieurs les programmeurs de Probe Software et les distributeurs de chez Go !, remuez-vous un peu, mais des jeux de qualité de Trantor, on en redemande encore et encore !

Stéphane Schreiber


FONCEZ-
DE GO!
Une révolution dans la rapidité de la qualité et du divertissement a pris d'assaut la scène du logiciel.
TRANTOR
LE DERNIER SOLDAT DE L'ORAGE
TM
SPECTRUM + 3
Disque
AMSTRAD
Cassette Disque
CBM 64/128
Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST
TRANTOR
LE DERNIER
SOLDAT D'ASSAUT
L'ordre du système solaire, maintenu pendant des milliers d'années par le peuple de Zybor, commençait à désintégrer. On alors fit appel à Trantor les rangs de l'armée de combat. Il devait utiliser sa brutalité pour détruire le pouvoir grandissant du Nouveau Monde NEBULITHONE avant que sa menace "automique" ne tourne à un effroyable conflit cataclysmique.
CAPCOM
SIDEARMS
TM
SIDEARMS
DANS UN UNIVERS VASTE ET EN EXPANSION,
LE DEFI EST DE SURVIVRE
Dans un univers vaste et en expansion, le defie est de survivre Le tyrannique Bozon veut détruire la terre. Seuls le Lieutenant Henri et le sergent Sanders peuvent se battre avec les attaquants extra-terrestres. Ils forcent le passage du gigantesque empire sous-terrain pour faire face à l'arme ultime de Bozon : "Le Sentipet Blinde Mobile". Un "feu à volonté" classique combiné avec de brillants graphismes et une mise à l'épreuve des réflexes.
CBM64/128 Cassette Disque
AMSTRAD Cassette Disque
SPECTRUM
ATARI ST

MSX 1 et 2

KING KONG 2

Konami (Mega-Rom MSX II)
Aventure/arcade

Il faut être éperdument distrait ou totalement inconscient pour débarquer ainsi démuni sur l'île du célèbre KING KONG. Pourtant, notre sympathique aventurier Mitchel ne doute pas un seul instant de l'accueil enthousiaste que lui réservent les délicieux autochtones de ce bled inhospitalier (amibes radioactives, grenouilles venimeuses, sangliers sauvages, araignées géantes, mille-pattes diaboliques, etc.). Ses poings et sa ruse lui permettront de se défendre et sa débrouillardise légendaire de glâner dans les huttes, divers renseignements susceptibles de guider sa recherche. L'or légué par quelques monstres occis, rendra possible l'acquisition d'armes et d'objets favorisant la victoire. Nous caressons l'espoir d'une version occidentale (les messages sont en japonais..).

Jean-Claude Paulin

RENEGADE CPC C64

Imagine software – Action

Imagine continue dans la série des adaptations des jeux d'arcade Taïto : après (entre autres) Arkanoïd, voici venir Renegade, qui raconte l'histoire d'un petit loulou de banlieue qui se bat contre tout ce qui bouge dans le métro new-yorkais.
Heureusement, il ne s'agit pas d'une simulation de karaté de plus, mais bel et bien d'un jeu de combat à part entière, avec des graphismes ma foi fort jolis, une musique (tout au long du jeu, enfin) assez bien réussie, quoiqu'inadaptée à l'atmosphère du logiciel, et une animation sans reproches.
Seul regret, le choix des touches : il faut jouer au joystick plus clavier, ce qui n'est pas des plus pratiques.
(NDLRédactrice : je me permets de rajouter ici qu'un jeu clavier + joystick, moi je trouve ça carrément insupportable !). Très bien quand même.

7.





ST

BUBBLE GHOST

Ere Informatique
action/stratégie Atari ST

Voici un logiciel amusant s'il en est. Plutôt original dans le genre, il faut bien l'avouer. Bubble Ghost séduit d'emblée par sa page de présentation (dessinée par qui ?... Je ne vous le fais pas dire), et par le message de bien venu qui se fait entendre : « Welcome to Bubble Ghost ». Un peu comme Gold Runner, quoi.
Le principe du jeu est vraiment simple ; vous êtes un fantôme, et vous devez souffler sur une bulle de savon pour lui faire traverser le château que vous hantez (car l'action se passe dans un château hanté, non dans une maison en L).
Pourquoi, ça j'avoue ne pas l'avoir bien compris. Ça peut paraître simple, comme ça, à première vue, mais en fait pas du tout ; en effet, des pièges judicieusement éparpillés çà et là, genre des piques qui sortent du feu, etc., se font une joie d'essayer de crever votre si précieuse bulle. Bref, c'est un véritable parcours du combattant que notre petit fantôme doit effectuer là. Notons pour terminer que les graphismes de ce jeu sont plutôt sympas sans toutefois donner dans l'extraordinaire. Comique est la scène où le nécruleux personnage vous fait la tête quand sa bulle est crevée. Bref, ce n'est pas si facile que ça, de ne pas coincer la bulle...

SPECIAL FIN D'ANNEE

OFFREZ GAME MAG

Un abonnement à un(e) ami(e), un(e) parent(e)... un cadeau original qui fera plaisir chaque mois

+

un élégant porte-monnaie, bracelet, montre.

Offre valable jusqu'au 20/12/87

Bon d'abonnement à GAME MAG

— Oui je désire offrir un abonnement pour les 12 prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de 164 F au lieu de 204 F (soit une économie de 40 F sur le prix de vente au numéro (Europe : 224 F Airmail 284 F).

Bénéficiaire
☐ M ☐ Mme ☐ Melle

Nom : ______________ Prénom : ______________

Adresse : ______________________________

____

Code Postal : __________ Ville : ______________

Il recevra en plus un porte-monnaie bracelet montre

☐ Blanc ☐ Rouge ☐ Marine
(coloris au choix dans la limite du stock disponible)

☐ Je désire que vous préveniez personnellement le bénéficiaire lors de l'envoi du cadeau de la part de
☐ M ☐ Mme ☐ Melle

Nom : ______________ Prénom : ______________

☐ Je me charge de l'avertir directement

A nous retourner accompagné de votre réglement 164 F à :
GAME MAG LASER PRESSE
Service Abonnements
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDE

SPECIAL FIN D'ANNEE

OFFREZ GAME MAG

Un abonnement à un(e) ami(e), un(e) parent(e)... un cadeau original qui fera plaisir chaque mois

+

un élégant porte-monnaie, bracelet, montre.

Offre valable jusqu'au 20/12/87

Bon d'abonnement à GAME MAG

— Oui je désire offrir un abonnement pour les 12 prochains numéros de GAME MAG au tarif privilégié de 164 F au lieu de 204 F (soit une économie de 40 F sur le prix de vente au numéro (Europe : 224 F Airmail 284 F).

Bénéficiaire

☐ M ☐ Mme ☐ Melle

Nom : ________________ Prénom : ________________

Adresse : ________________________________

____

Code Postal : __________ Ville : ________________

Il recevra en plus un porte-monnaie bracelet montre

☐ Blanc ☐ Rouge ☐ Marine

(coloris au choix dans la limite du stock disponible)

☐ Je désire que vous préveniez personnellement le bénéficiaire lors de l'envoi du cadeau de la part de

☐ M ☐ Mme ☐ Melle

Nom : ________________ Prénom : ________________

☐ Je me charge de l'avertir directement

A nous retourner accompagné de votre réglement 164 F à :
GAME MAG LASER PRESSE
Service Abonnements
5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 SAINT MANDE



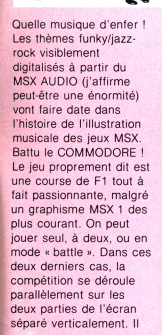
MSX 1 et 2



F1 SPIRIT

KONAMI – Mega-Rom MSX 1 et II

Quelle musique d'enfer ! Les thèmes funky/jazz-rock visiblement digitalisés à partir du MSX AUDIO (j'affirme peut-être une énormité) vont faire date dans l'histoire de l'illustration musicale des jeux MSX. Battu le COMMODORE ! Le jeu proprement dit est une course de F1 tout à fait passionnante, malgré un graphisme MSX 1 des plus courant. On peut jouer seul, à deux, ou en mode « battle ». Dans ces deux derniers cas, la compétition se déroule parallèlement sur les deux parties de l'écran séparé verticalement. Il convient de choisir préalablement un type de course et les caractéristiques du bolide (carrosserie, moteur, freins, suspension et boîte de vitesses) qui détermineront ses performances. Durant jla course, un œil attentif aux divers instruments précisant l'état du véhicule (carburant, pneumatiques, freins et moteur), permet d'envisager l'arrêt devant le stand de ravitaillement. Les bruitages sont à la hauteur de la musique. Quelle pêche !



Jean-Claude Paulin

SKAAL CPC

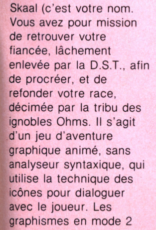
Softhawk - Aventure

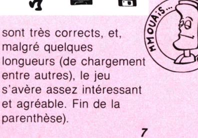


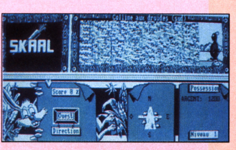





Dernier-né de chez Softhawk, voici venir Skaal (c'est votre nom. Vous avez pour mission de retrouver votre fiancée, lâchement enlevée par la D.S.T., afin de procréer, et de refonder votre race, décimée par la tribu des ignobles Ohms. Il s'agit d'un jeu d'aventure graphique animé, sans analyseur syntaxique, qui utilise la technique des icônes pour dialoguer avec le joueur. Les graphismes en mode 2 sont très corrects, et, malgré quelques longueurs (de chargement entre autres), le jeu s'avère assez intéressant et agréable. Fin de la parenthèse).









IZNOGOUD TO8 CPC

Infogrames – Aventure








Ah ! La griserie du pouvoir. Que ne ferait-on pas pour s'adjuger une once de puissance et de notoriété ?
Chez Iznogoud, minus de grand vizir, cela tourne à l'obsession. Devenir Calife à la place du gros poussah de Calife, est un éternel fantasme qu'il s'efforce d'assouvir malgré de cuisants échecs. Véritable martyr de l'ambition contrariée, Iznogoud est l'idole des arrivistes de tous poils, qu'ils soient hommes politiques ou rédacteurs en chef adjoints, (NDLR : merci Popol de me soutenir contre l'infâme Huitric !). Sensible par la grâce d'Allah au calvaire de cet homme, Infogrames nous offre de réaliser ses dessins via une désopilante et luxueuse réalisation. Traînant ses babouches dans le vaste palais oriental, notre intrigant, affublé des qualités humaines qu'on lui connaît, va se perdre en prosternations, salamalecs, manipulations et autres fourberies afin de réaliser son prétendu destin.
L'action conjuguée du manche et du bouton de tir (ou flèches + espace) permet d'offrir un objet (mal acquis) à celui dont on désire obtenir les faveurs, d'amadouer ou de menacer un vis à vis, ou bien encore de piquer une colère.
D'inénarrables personnages évoluent dans des décors magnifiques délicieusement colorés. Les gros plans du visage d'Iznogoud sont d'un comique à faire rire et les situations cocasses à se péter la rate.

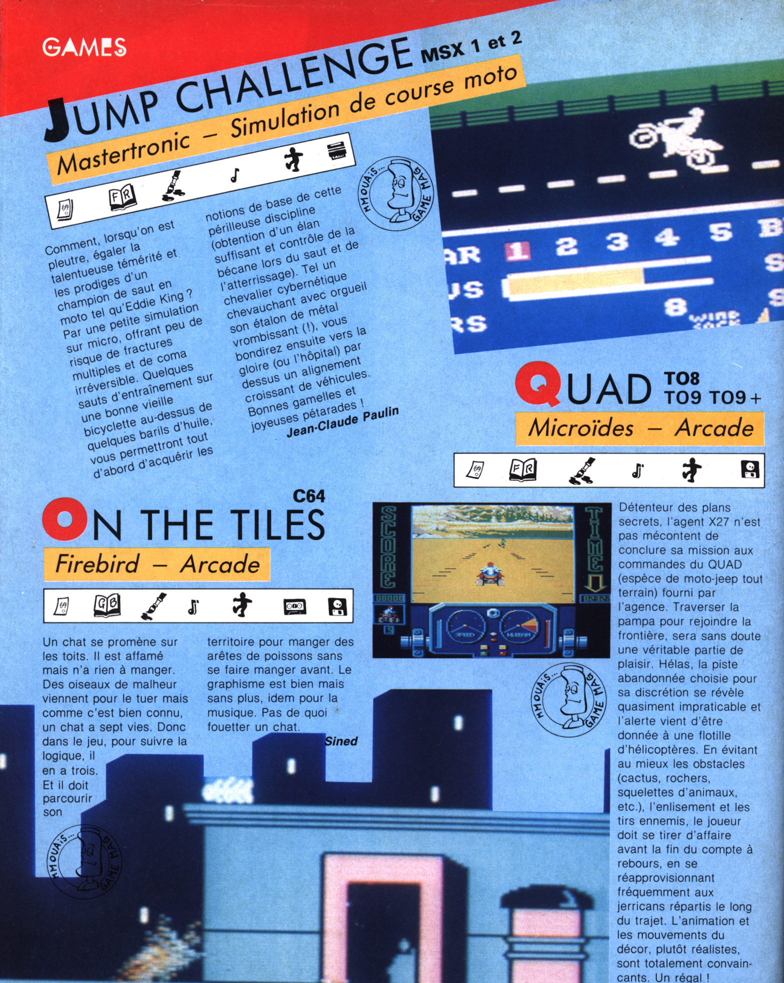
Jean-Claude Paulin

JUMP CHALLENGE MSX 1 et 2

Mastertronic – Simulation de course moto

Comment, lorsqu'on est pleutre, égaler la talentueuse témérité et les prodiges d'un champion de saut en moto tel qu'Eddie King ? Par une petite simulation sur micro, offrant peu de risque de fractures multiples et de coma irréversible. Quelques sauts d'entraînement sur une bonne vieille bicyclette au-dessus de quelques barils d'huile, vous permettront tout d'abord d'acquérir les notions de base de cette périlleuse discipline (obtention d'un élan suffisant et contrôle de la bécane lors du saut et de l'atterrissage). Tel un chevalier cybernétique chevauchant avec orgueil son étalon de métal vrombissant (!), vous bondirez ensuite vers la gloire (ou l'hôpital) par dessus un alignement croissant de véhicules. Bonnes gamelles et joyeuses pétarades !

Jean-Claude Paulin



QUAD TO8 TO9 TO9+

Microïdes – Arcade

Détenteur des plans secrets, l'agent X27 n'est pas mécontent de conclure sa mission aux commandes du QUAD (espèce de moto-jeep tout terrain) fourni par l'agence. Traverser la pampa pour rejoindre la frontière, sera sans doute une véritable partie de plaisir. Hélas, la piste abandonnée choisie pour sa discrétion se révèle quasiment impraticable et l'alerte vient d'être donnée à une flotille d'hélicoptères. En évitant au mieux les obstacles (cactus, rochers, squelettes d'animaux, etc.), l'enlisement et les tirs ennemis, le joueur doit se tirer d'affaire avant la fin du compte à rebours, en se réapprovisionnant fréquemment aux jerricans répartis le long du trajet. L'animation et les mouvements du décor, plutôt réalistes, sont totalement convaincants. Un régal !

Jean-Claude Paulin

ON THE TILES C64

Firebird – Arcade

Un chat se promène sur les toits. Il est affamé mais n'a rien à manger. Des oiseaux de malheur viennent pour le tuer mais comme c'est bien connu, un chat a sept vies. Donc dans le jeu, pour suivre la logique, il en a trois. Et il doit parcourir son territoire pour manger des arêtes de poissons sans se faire manger avant. Le graphisme est bien mais sans plus, idem pour la musique. Pas de quoi fouetter un chat.

Sined

Bob Morane Jungle : Voici ce qui vous attend !

" Espinazo del Diablo " de là SIERRE NEVADA de SANTA MARTA. Colombie. Incantation des CHIBCHAS au soleil couchant.

Bob Morane : l'aventure sous toutes ses formes.





BOB MORANE, parachuté en pleine jungle, doit survivre dans ce milieu hostile puis se diriger vers un temple INCA, récupérer un fabuleux trésor avant son ennemi mortel " L'OMBRE JAUNE ". Les dangers de la jungle et le labyrinthe du temple ne seront que quelques-uns des pièges à éviter.

Pour vous permettre de mener à bien votre mission, dans ce **jeu 100 % action**, vous disposez en plus, pour chaque aventure de la collection BOB MORANE, d'un livre de poche magazine qui contient : Une vraie **BD de 128 pages** toutes en couleurs, un **roman original** d'Henri VERNES, le créateur de BOB MORANE, une **histoire dont vous êtes le héros**, un **guide illustré** qui vous permettront d'embraser votre flamme aventurière pour mieux vous plonger au cœur de l'action.

Retrouvez ainsi l'Aventure sous toutes ses formes, dans tous les lieux et à toutes les époques grâce à la collection BOB MORANE.

LA MICRO A SON HEROS

INFOGRAMES



L'ULTIME EXPERIENCE AERIENNE EST
MAINTENANT DISPONIBLE POUR
VOTRE ORDINATEUR
Les fortes sensations et les prouesses techniques du véritable skateboarding sont réunies dans cette occasion unique de devenir un champion dans le monde de la planche à roulettes! En commençant par 'Skate City', essayez votre habileté parmi les innombrables parcs de skating. Améliorez votre technique en style libre et en compétition en vous apprêtant à tenter l'ultime manoeuvre – un tour de 720 degrés tout en transperçant l'air!
720° ™
U.S. GOLD
ATARI® GAMES
CBM64/128
Disque
Cassette
SPECTRUM
Cassette
AMSTRAD
Disque
Cassette
Écrans tirés de version Arcade.
U.S. Gold Ltd, France S.A.R.L.-B.P.3-ZAC de Mous – 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tel: 93 42 71 44/Tel. Bureau Paris: 1/43 35 06 75